QUAKE na COVER CD

CD-ACTION

INDEX 334561
ISSN 1426-2916

NR 3/96 (3)
Lipiec - Sierpień

cena 9zł 50gr
(95000 zł)

RealiMation STE
Pełna 45-dniowa wersja

- Hyper słownik dla Windows
- Koan Pro
- Szkolny Atlas Polski
- Encyklopedia multimedialna "Historia Europy Międzywojennej i Kampania Wrześniowa"

Destruction Derby
World Rally Fever
AH-64 Longbow
Gender Wars
Witchaven 2
Orion Burger
Settlers 2
S.T.O.R.M

QUAKE
Premiera światowa

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę.

ISSN 1426-2916 07
9 771426 291969

CD-ACTION

Numer 3
Lipiec-Sierpień

WYDAWCA

Silver Shark

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
z-ca red. nacz.

Mariusz Turowski
redaktor prowadzący

Jan Jankowski
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

oslaw Baran, Piotr Krzysztofik,
otr Lasoń, Paweł Musiałowski,
ojciech Orawski, Marek Pawlik,
Paweł Plaza, Jerzy Poprawa,
old Rudolf, Tomek Szymański,
Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun,
Mariusz Michalski,
Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

"ODYN"
tel. (0 77) 662107

DRUK

rasowe Zakłady Graficzne,
rocław, ul. Piotra Skargi 3/5

ADRES WYDAWCY

602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
nail: silver@mikrozet.wroc.pl

eriały zawarte w czasopiśmie
nie mogą być w całości lub
częściowo kopiowane,
kopiowane, reprodukowane,
naczone, ani zredukowane do
rmy elektronicznej, czy też
ytywalnej przez maszyny bez
pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi
dpowiedzialności za treść
oszeń. Redakcja nie zwraca
riałów niezamówionych oraz
ega sobie prawo redagowania
i skracania tekstów.

kie znaki firmowe i towarowe
trzeżone przez ich właścicieli i
ły użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

OD REDAKCJI

Wokół pełnia lata, wakacje, urlopy, podróże, a my tu otwieramy kolejny numer CD Acion. To, że namawiam do jego lektury, nie jest podytkowane jedynie niechęcią do płatającej kolejny raz figla przyrody, nużącej już tym brakiem oczekiwanych gorących dni. Przekona się o tym każdy, kto tylko zerknie na nasze łamy. Nie ma żadnego sezonu ogórkowego - na skutek długiej zimy wegetacja opóźniła się i w efekcie mamy cały czas okres szczytowy (nie wiem, co na to botanicy). Producenci, dystrybutorzy i wielbiciele przemysłu komputerowego wspólnie zadbali, aby na rynku programów i gier aż wrzało!!! Zapraszam Was do wycieczki na ten rynek: czytając nasze teksty i włączając poszczególne pozycje z naszego kompaktu. Na płycie znajdziecie pełną czterdziestopięciodniową wersję mocnej aplikacji graficznej RealiMation STE. Przekonajcie się, jak łatwo jest tworzyć własny świat wirtualny (w numerze opis budowania krok po kroku przykładowego obiektu). Zwolennicy pogłębiania swojej wiedzy niech zerkną na polski program Historia Europy Międzywojennej i Kampania Wrześniowa. Nowoczesna multimedialna forma to świetna zapowiedź całej serii, której program jest początkiem. Do pogłębiania wiedzy, tym razem na temat możliwości zdobycia potężnej sumy pieniędzy, służy również rodzimy Multilotek. Pomocnik dla wszystkich "skreślaczy" pozwala grać "według systemu", co niewątpliwie przybliża możliwość wygranej. Jak zwykle dzięki nam i naszemu kompaktowi "można sobie nieźle pograć". Nowości takie jak Gender Wars, Settlers 2, AH-64D Longbow czy S.T.O.R.M. oraz inne gry zawarte na krążku gwarantują różne rodzaje rozrywki w zależności od upodobań. No i ..... tutaj zaparło mi dech. Bezdyskusyjnie numer 1 całego lipcowego numeru CD Action jest opowieść o nowej legendzie, epopeja, przez którą przemierzamy w tych dniach razem z Wami. QUAKE. Upiorny, niesamowity, diabolicznie zachwycający, perfekcyjny produkt twórców świata Doom-a. Na naszej płycie znajdziecie (prawdopodobnie jest to światowa premiera!!!) najnowszą wersję wraz ze zrobionym na gorąco upgrade-em tej gry. Czekanie na najnowsze wieści z siedziby iD to także niestety przyczyna opóźnienia tego numeru. Ale myślę, że nie gniewacie się zbytnio? - gra była warta świeczki. Możecie się o tym przekonać sami. Chciałbym tutaj również przeprosić za kolejną niedogodność (tak chyba należy to nazwać), która jednak również zaprocentuje w najbliższej przyszłości. Na płycie nie znalazł się KOAN. Narobiliśmy Wam zapewne apetytu jego opisem. Przepraszamy, że tak wyszło. Ale w nagrodę już w najbliższym numerze otrzymacie cały pakiet do tworzenia w prosty sposób profesjonalnej muzyki, słuchania eterycznych dźwięków i poszukiwania plików "koanowych" w sieci. Na koniec sprawy związane z ankietami. We wrześniowym numerze zostanie rozstrzygnięty konkurs, rozdamy nagrody. Podamy również wyniki losowania nagród dla naszych krzyżówkowiczów. Przepraszamy za opóźnienie spowodowane sporą ilością nadsyłanych odpowiedzi i ankiet. Zapowiadamy również kolejne konkursy i losowania - szczegóły w numerze.

P.S. Zauważyliście zapewne, że w tym letnim okresie "przytyło nam się trochę" - CD Action ma teraz o osiem stron więcej (a kosztuje tyle samo!). Mimo to w ogóle nie przewidujemy kuracji odchudzającej - przeciwnie: za niezmienną cenę będzie więcej miejsca na opisy Waszych kochanych programów

Mariusz Turowski

INSTRUKCJA do COVER_CD

Począwszy od bieżącego wydania CD-Action zmienia się system menu dołączony do rozprowadzanej z magazynem płyty. Mamy nadzieją, że zaakceptują Państwo nasz nowy program instalacyjny, który naszym zdaniem jest jeszcze łatwiejszy w obsłudze i bardziej przyjazny od poprzednika, chociaż znajduje się jeszcze w fazie udoskonalania. Ewolucja CD-Action trwa! Naszym celem jest bowiem wydawanie pisma na miarę oczekiwań naszych czytelników. W związku z dokonaną zmianą podajemy aktualne wskazówki dotyczące użytkowania płyty:

1. Umieść płytę w kieszeni napędu.
2. Przejdź na dysk CD wpisując "D:[ENTER]" (D - symbol pod jakim zainstalowany jest Twój napęd CD).
3. Uruchom menu poleceniem start.bat[ENTER].
4. Pojawi się ekran tytułowy, na którym umieszczono symbole grup tematycznych na jakie podzielone są zawarte na płycie programy, a także komendę wyjścia z instalatora. Za pomocą kursorów należy podświetlić pożądany element i wcisnąć klawisz ENTER.
5. Pojawi się lista programów danego typu. Używając kursorów wybieramy z niej interesujący nas tytuł. Po wciśnięciu klawisza ENTER następuje instalacja wybranego programu na dysku twardym, po czym zgłasza się ponownie program instalacyjny (ekran tytułowy).
6. Wyjście z menu następuje po wybraniu polecenia Wyjście na ekranie tytułowym lub kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE. UWAGA!!! Prosimy nie obsługiwać menu za pomocą myszki, gdyż może wywołać to jego błędne działanie. Aby zapewnić prawidłową pracę instalatora, należy bezwzględnie ograniczyć się do wykorzystywania kursorów, klawisza ENTER i ewentualnie ESCAPE. Do uruchomienia programu wymagana jest kart VGA.

SPROSTOWANIE

Pragniemy serdecznie przeprosić naszych czytelników oraz firmę L.K. AVALON za błąd, który pojawił się w naszym poprzednim numerze (2/96). Pod opisem gry TYRIAN umieściliśmy nieopatrznie tabliczkę informacyjną do Traina. Informacje dotyczące Tyriana są następujące: producent - Epic MegaGames, dystrybutor w Polsce - L.K. AVALON, cena - 36, 60 zł, wymagania: 386 DX, 4 MB RAM, 10 MB wolnego miejsca na twardym dysku, VGA, SB, GUS.

INDEX z COVER_CD

• ABUSE 31
• AMASYS 10
• AH-64D LONGBOW 38
• BATTLE GROUND: ARDENNES 32
• BATTLE GROUND: GETTYSBURG 33
• DESTRUCTION DERBY 22
• EARTHSIEGE 2 42
• EDYTORY POZIOMÓW DO GIER 56
  MECH WARRIOR 2
  RISE OF THE TRIAD
  HEXEN, HERETIC, DOOM
  UFO 2
  DESCENT
• GENDER WARS 21
• HISTORIA EUROPY ... 2
• HYPERSŁOWNIK 15
• MULTILOTEK 4
• ORION BURGER 26
• POLSKIE FONTY '95 14
• QUAKE 28
• QUAKE (patch) 28
• RAPTOR 17
• REALIMATION STE 5
• SCENA 50
  DOPE
  KARMA
  NO
  POLISH SUMMER PARTY
  SUN
• SHAREWARE 54
  DOS NAVIGATOR 1.42 & 1.49
  KUCHARZ
  MOD4WIN
  XATAX
  WAYFARER
• SHELL SHOCK 45
• SETTLERS 2 40
• SPEED HASTE 24
• S.T.O.R.M 44
• SZKOLNY ATLAS POLSKI 8
• WORLD RALLY FEVER 36

STRONA 28

SPIS TREŚCI

Podstawy historii	2
Gdybym był bogaty	4
Wirtualna reanimacja	5
Szkolny atlas polski	8
Gdzie jest ten adres?	10
Muzyka generatywna	12
ABC fontów	14
Mały szybki i poręczny	15
Wołanie z doliny cienia	17
Magia strategii	18
Walka płci	20
Rycerze XX wieku	22
Przyjemność jazdy	24
Orion burger	26
Wstrząs	28
Quake - elementarz	30
Abuse	31
Tygrysy na śniegu	32
Trzy krwawe dni	33
Lwie przygody	34
Gaz do dechy	36
Wirujący zabójca	38
Osadnicy	40
Metalowe monstra - Earthsiege	42
Sztormik	44
Shell shock	45
Krwawa zemsta	46
Internet, snobizm i sieci rozległe	48
Scena komputerowa: Polish summer party	50
Tipsomania	52
Capture TV M200	53
Shareware	54
Oferta dla prenumeratorów	55
Zadoomka	56

STRONA 36

STRONA 12

STRONA 28

W NASZYM WRZEŚNIOWYM NUMERZE:

To niesamowite, rewalacja, szok!!!

IMAGINE

Specjalnie dla naszych czytelników zamieścimy na naszym krążku ten świetny, jeden z najlepszych na rynku, program graficzny - do modelowania, raytracowani i renderowania obiektów trójwymiarowyc To nie wszystko - otrzymacie jego PEŁNĄ KOMERCYJNĄ, NICZYM NIE OGRANICZONA WERSJĘ. Program KOSZTUJE W USA ok.

640 $

U NAS otrzymacie go praktycznie

JEDYNIE ZA CENĘ CD ACTION

Ponadto - na płytce znajdziecie również prawdopodobnie cały pakiet opisywanego w obecnym numerze produktu firmy SSEYO - rewolucyjny

KOAN

(w skład pakietu wchodzą aplikacje: Koan Pro, Koan Plus, Koan Web i Koan Plug Będzie to forma rekompensaty za niezamieszczenie w tym numerze samego Koana Pro.

Inną fajną rzeczą zamieszczoną w naszym kolejnym numerze, która adresowana jest do najmłodszych i zapewne baaaaaaardzo im się przyda jest pakiet programów do nauki języków obcych

LIGUA LAND

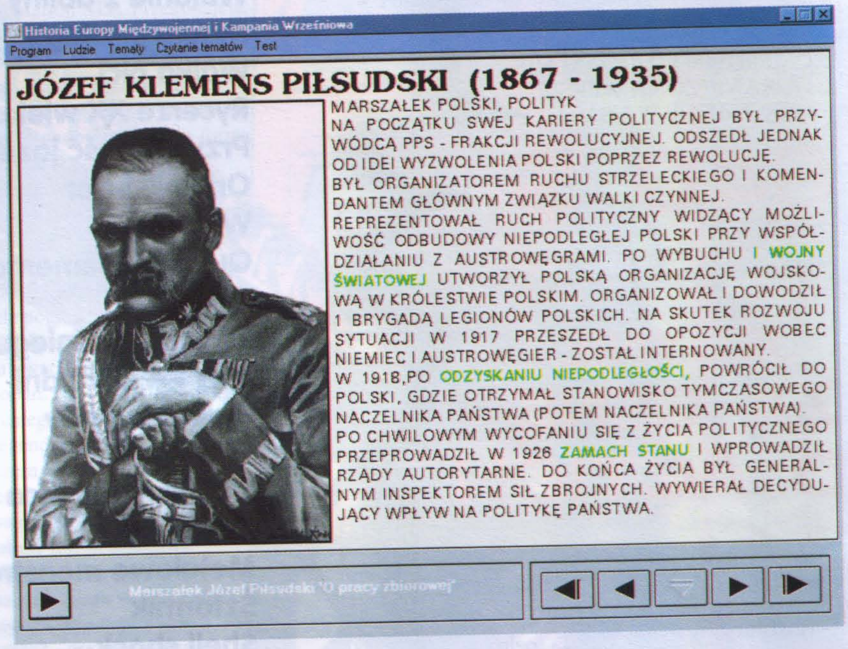
("za jednym zamachem" nasze pociechy nauczą się języków: angielskiego, amerykańskiego, niemieckiego, francuskiego i hiszpańskiego). Dzieło powstało w warsztatach producenta rewelacyjnego EuroPlus-a gdańskiej firmy Young Digital Poland.

Również i dla wspomnianego przed chwilą EuroPlusa we wrześniowym CD Action znajdzie się sporo miejsca.

Jeśli chodzi o gry, to proponujemy świetny symulator śmigłowca, prawdopodobnie następca AH-64D Longbow, HIND. Zamieścimy również produkt L.K. AVALON-a przygodówkę NOC.

PODSTAWY HISTORII

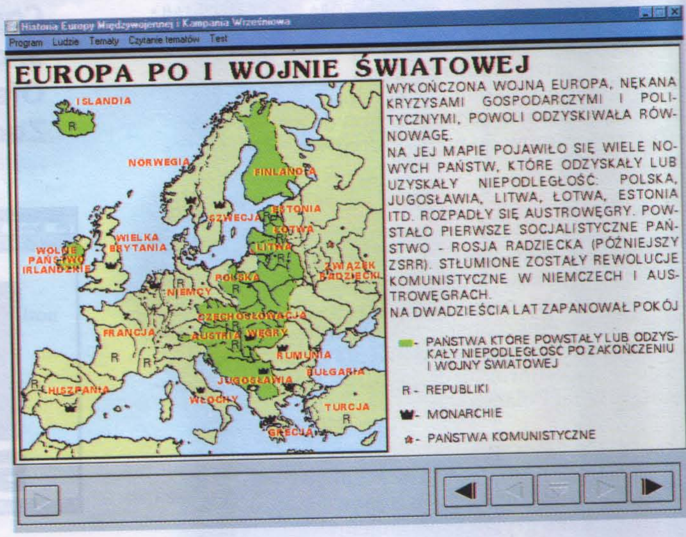
Różnego rodzaju podręczniki multimedialne stają się powoli codziennością. Niewątpliwie jest to atrakcyjna forma przyswajania wiadomości, zgodni są co do tego użytkownicy i producenci, dzięki czemu pojawia się coraz więcej programów tego typu. Polscy twórcy także starają się odpowiedzieć na zapotrzebowanie rynku, efekty nie są na razie przytłaczające. Najważniejszy jednak jest fakt, że rodzimi twórcy nie pozostawili spraw własnemu biegowi i starają się dotrzymać kroku rozpędzonemu rynkowi softwarowemu.

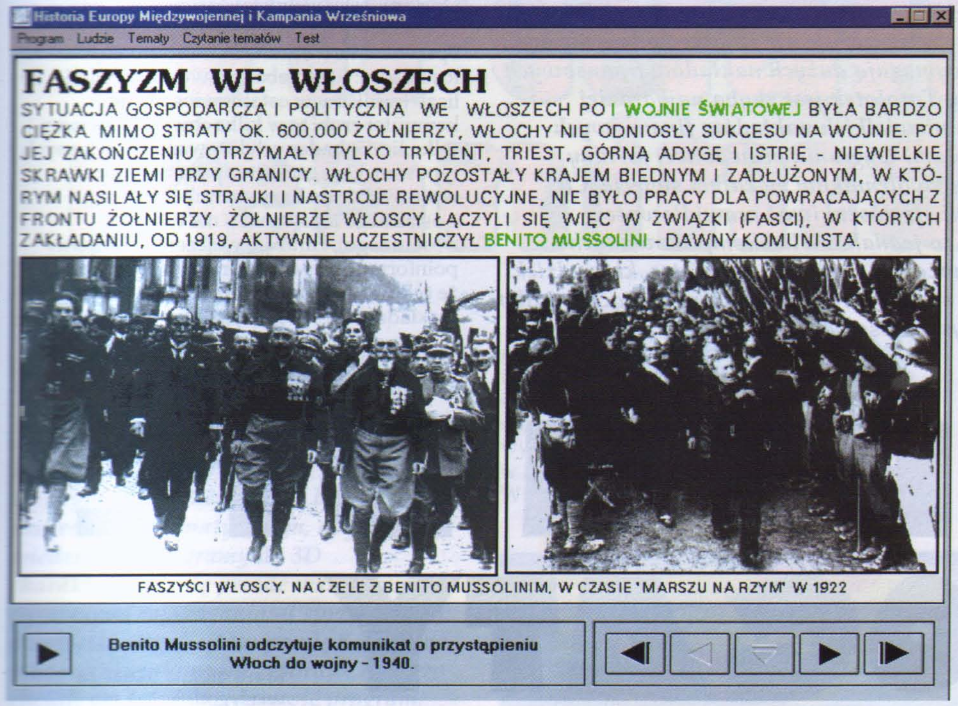


„Wyprawa w głąb historii potrafi być niejednokrotnie ciekawsza, niż najbardziej wymyślne fantazje."

Historia Europy Międzywojennej i Kampania Wrześniowa - tak brzmi pełny tytuł multimedialnego leksykonu komputerowego, który miałem okazję testować. Jak podają producenci, program przeznaczony jest dla uczniów klas ósmych szkół podstawowych, klas pierwszych i drugich szkół średnich i zawodowych oraz dla maturzystów, kandydatom na studia i wszystkich entuzjastów tematyki. Tych z państwa, którzy wcześniej zetknęli się już z podobnymi produktami zrobionymi z dużym rozmachem, program ten może lekko rozczarować, jednak proponuję wstrzymać się z przedwczesną oceną. Raczej przyjrzyjmy się bliżej temu, co Historia ma nam do zaoferowania. Program składa się z dwóch części: edukacyjno - poznawczej i testowej.

W pierwszej z nich mamy okazję zapoznać się z biografiami znanych ludzi, przyjrzeć się najważniejszym wydarzeniom tamtych lat oraz obejrzeć kalendarium, czyli zestawienie kluczowych dat. Wiadomości zawężone są do niezbędnego minimum, co przypomina notki encyklopedyczne. Czy jest to zaleta programu, zostawiam już pod ocenę Państwu, w każdym razie ja odczuwam pewien niedosyt. W tekstach





W PROGRAMIE ZNAJDUJE SIĘ PONAD 400 ORYGINALNYCH ZDJĘĆ (CZĘSTO NIGDZIE NIE PUBLIKOWANYCH), 30 MINUT AUTENTYCZNYCH NAGRAŃ (PRZEMÓWIENIA, KOMUNIKATY RADIOWE, PIOSENKI ITP.), PONAD 2 GODZINY CZYTANEGO PRZEZ LEKTORA TEKSTU!

wyróżniono niektóre hasła (odnośniki), po wybraniu których przenosimy się do informacji uzupełniających. W drugiej części mamy możliwość sprawdzenia swoich wiadomości. Jest to test składający się z ponad 150 dobieranych losowo pytań. Po skończonym teście, gdy popełniliśmy jakiś błąd, ukazuje się okienko z dwoma opcjami do wyboru: nauka (automatycznie przenosi nas do tematu, w którym zawarte są właściwe informacje) i wyjście (uniknięcie powtórki). Test może składać się z 10, 15, 20, lub 25 pytań, ich liczbę ustalamy w odpowiedniej opcji, w każdej chwili w trakcie sprawdzianu możemy zrezygnować - wystarczy wskazać ikonę znajdującą się u dołu ekranu. Wyświetlany tekst może być czytany przez lektora (Tomasz Knapik) - szczegóły definiujemy w opcji "czytanie tematów". Jako ilustrację podawanych wiadomości wykorzystano masę archiwalnych zdjęć oraz nagrań przemówień, komunikatów radiowych, piosenek itp. Szkoda tylko, że twórcy programu nie pokusili się o dodanie sekwencji filmowych. Historię poznajemy tylko w wersji audio. Podczas omawiania rozbiorów Polski, kiedy jest mowa o zagarniętych ziemiach i ludności, aż prosi się, żeby towarzyszyły temu na przykład animowane mapy. Program pracuje w dwóch rozdzielczościach: 640 na 480 w 16 i 256 kolorach oraz 800 na 600 punktów w 256 kolorach - w obu trybach prezentuje się nienagannie. Niewątpliwą zaletą omawianego produktu są małe wymagania sprzętowe - wystarczy 386/4MB RAM/SVGA/CDx2/SOUND BLASTER, GUS i dowolna wersja systemu MS Windows. Obsługa odbywa się w całości za pomocą myszki, dodam jeszcze, że Historia umożliwia wydruk plansz (*Ctrl + D*) na drukarce obsługiwanej przez MS Windows. Prezentowany produkt jest początkiem serii, na razie nie wiadomo z ilu części ma się ona składać, wiadomo jednak, że następna będzie dotyczyła drugiej wojny światowej i, uwaga, będzie zawierać filmowe wstawki! Czy powstanie produkt multimedialny najwyższej klasy? - zobaczymy. Od siebie dodam jedynie, że pomysł wart jest kontynuacji, chociażby z powodu braku na polskim rynku tego typu produktów. Trzeba również przyznać, że forma, w jakiej zaprezentowano program oraz zawarto podstawowe wiadomości, które powinien posiadać każdy, to bez wątpienia atuty czyniące z Historii program przydatny dla szerokiego odbiorcy. W dobie gdy klasyczne encyklopedie są łatwo dostępne i zawierają równie dużo informacji pojawia się pytanie o wybór sposobu zdobywania wiedzy - cokolwiek wybierzemy, będzie to z korzyścią dla nas. W tym momencie nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Państwu miłej nauki.

R2D2

Historia Europy Międzywojennej
KOM and AVAX

Dystrybutor
AVAX
(022) 130926
fax (022) 130926

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM, SVGA, CD-ROM,MYSZ, SB, GUS
MS Windows 3.1

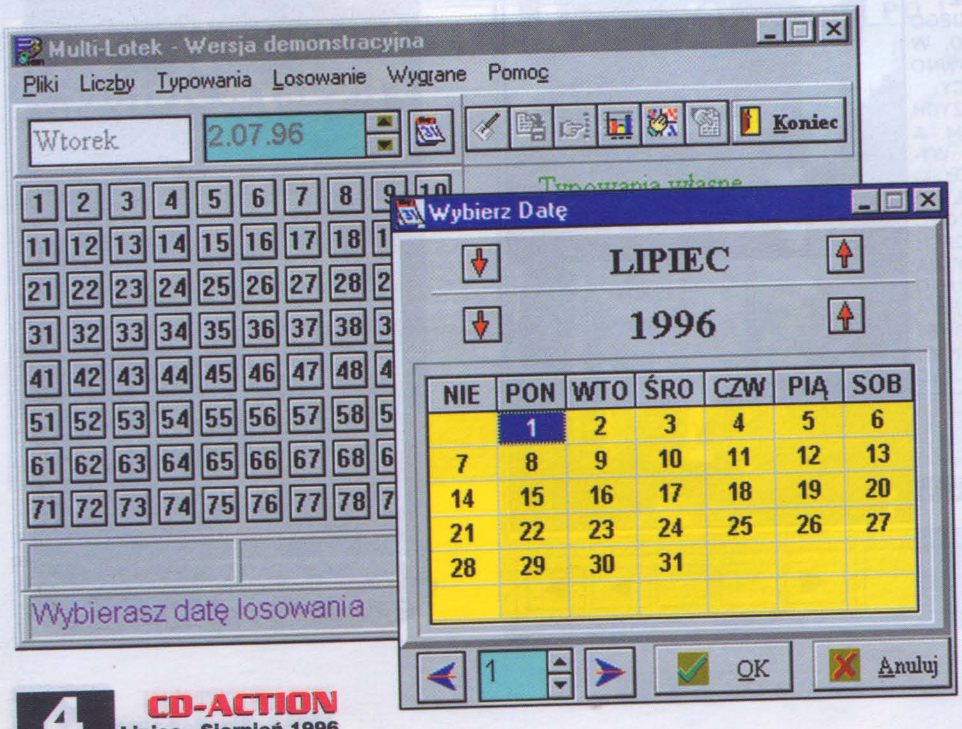
Cena
89 zł

Któż z nas nie marzy o fortunie (opuścić ręce!). Od dawna ludzie wymyślają najróżniejsze gry, mające na celu szybkie wzbogacenie się stosunkowo niewielkim kosztem. Część z nich przetrwała do dnia dzisiejszego, ale nie zawsze nadają się one dla "szarego człowieka", ponieważ często wymagają dużych nakładów finansowych i nierzadko nie lada umiejętności. Popularny Totolotek jest chyba najbardziej rozpowszechnioną formą hazardu, wymaga niewielkich nakładów finansowych (jeśli się nie przesadza) i daje szansę (jakąś tam) wygrania prawdziwej fortuny (prawdziwej!) - nic dziwnego, że ma miliony zwolenników na całym świecie. Co żarliwsi zwolennicy zakreślania liczb zaczęli się doszukiwać prawidłowości rządzących wynikami losowania. Wymaga to jednak wielu skomplikowanych obliczeń. Dzisiaj w tym żmudnym zajęciu może nas wyręczyć komputer, który dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu zamienia się w czarnoksiężnika potrafiącego (albo przynajmniej próbującego) przewidzieć przyszłe losowania.

GDYBYM BYŁ BOGATY

Program nazywa się Multilotek i szybko stanie się przyjacielem wszystkich hazardzistów namiętnie odwiedzających punkty Totalizatora Sportowego. Oto niewielkim kosztem (zakładając że posiadamy już komputer), mamy szansę zwrócenia uwagi fortunie na naszą osobę, wystarczy bowiem uruchomić omawiany program, a otrzymamy: 1.Możliwość prowadzenia bazy danych poprzednich losowań. Bazę taką możemy prowadzić sami lub też, jeśli dopiero zaczynamy "liczbowe szaleństwo", kupić ją od dystrybutora programu (za jedyne 5 zł). Na podstawie informacji tu zawartych możliwe jest typowanie liczb dla przyszłych losowań - możemy je wyświetlić w postaci tabeli lub podpowiedzi, które pokazują się automatycznie podczas typowania. Baza dostarcza nam wiadomości na temat: ilości zapisanych losowań, częstotliwości występowania każdej z liczb w poszczególnych losowaniach oraz tego, kiedy po raz ostatni dana liczba została wylosowana. Dzięki temu mamy możliwość wyboru liczb, które (wg obliczeń) dadzą nam wygraną w najbliższych losowaniach. 2.Losowania próbne: przed "prawdziwym losowaniem" możemy sobie "zasymulować" domowe. Liczby wybierane są przez komputer losowo lub na podstawie naszych danych. Porządkowane są one w grupy o różnej częstości występowania (w losowaniach), dzięki czemu mamy przejrzysty obraz całości i możemy sami dokonać przemyślanego typowania. Zaraz po losowaniu sprawdzamy ilość trafień na podstawie naszej bazy danych. Sprawdzian taki odbywa się na nasze polecenie i jest wykonywany przez komputer w kilka sekund. Opcję nr 2 stosujemy także wówczas, gdy dokonujemy typowania liczb osobiście. 3. Sprawdzenie wygranych w ostatnim losowaniu: nie trzeba sprawdzać osobiście, ile liczb trafiliśmy w ostatnim losowaniu - komputer zrobi to w kilka chwil. Ustawiamy tylko liczbę badanych losowań oraz własnych typowań. Uwaga, jeśli zapomnieliśmy wprowadzić do bazy danych liczby z ostatniego losowania (i nie tylko z ostatniego), zaraz po włączeniu komputer poinformuje nas o tym braku. Należy pamiętać, że tylko kompletna baza danych jest w stanie (zakładając że w ogóle jest) dać nam prognozę, którą można uznać za wiarygodną. Tak oto wygląda ogólnie funkcjonowanie prostego, i być może w niejednym przypadku pomocnego, programu Multilotek. W dołączonym do niego tekstowym pliku pomocy znajdziemy wskazówki i wyjaśnienia wszystkich jego funkcji - są one przejrzyście pogrupowane w rozdziały. Tym bardziej myślę, że z opanowaniem jego obsługi nie powinno być żadnych problemów. Zresztą, niedługo o wszystkim zapomnimy - przecież staniemy się tak "obrzydliwie bogaci", że już nie w głowach będą nam takie głupoty.

Paweł Musiałowski



Multi-Lotek
Promax

Dystrybutor
Promax
(076) 512389
fax (076) 512389

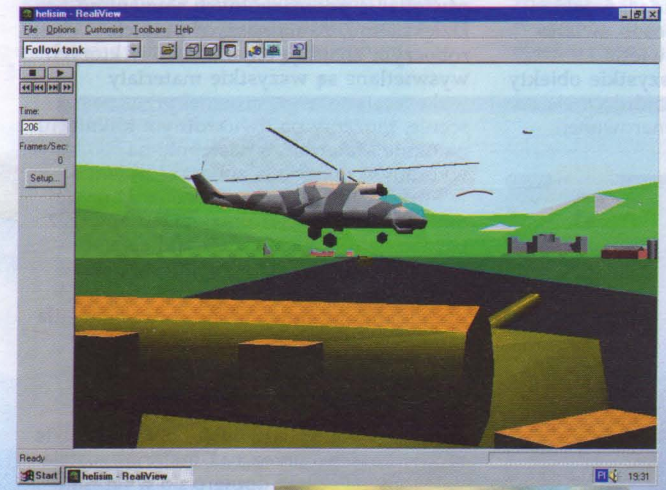
Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM,
VGA, Windows 3.x lub Win 95

Cena
15 zł

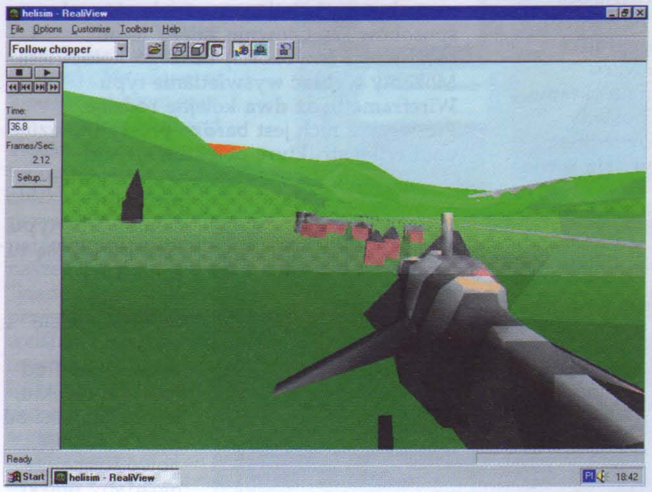
Wirtualna reanimacja

Zapewne wśród naszych czytelników znajduje się grono osób zajmujących się (w taki czy inny sposób, na różnym poziomie wtajemniczenia i zaawansowania) grafiką trójwymiarową. Nie trzeba być ekspertem informatycznym, aby wiedzieć, że programy do 3D charakteryzują się przede wszystkim ogromnymi wymaganiami sprzętowymi: dziesiątki megabajtów pamięci, potężne moce obliczeniowe procesorów. Dlatego chciałbym tutaj przedstawić program, który w pewnym sensie stanowi alternatywę dla wszystkich tych masywnych aplikacji - RealiMation STE. Opisywany produkt prezentuje dosyć specyficzne podejście do opisywanego zagadnienia - nie jest to klasyczny renderer czy raytracer - oferuje nam w zamian generowanie tworzonych przez nas scen w czasie rzeczywistym!

Wydaje się to zupełnie nieprawdopodobne Ileż to już razy słyszeliśmy o czasie, jakiego do tworzenia obiektów potrzebuje klasyczny program do 3D (3D Studio, czy Lightwave)? Datapath, producent RealiMation wzbogacił swoją ofertę o pakiet RealiMation Virtual



Reality Simulation and Games wspomagający konstruowanie wirualnych światów, tworzenie skomplikowanych gier wektorowych i realizację podobnych projektów. Program może pracować na wielu rodzajach komputerów: od tanich "pecetów", aż po wieloprocesorowe stacje graficzne typu DEC Alpha. Zaawansowane biblioteki graficzne, takie jak OPEN GL (zaimplementowana z komputerów Silicon Graphics), Intel 3DR, czy RenderWare umożliwiają szybkie wyświetlanie wygenerowanych przez program scen, nawet w tak rozbudowanym środowisku, jak Windows 95. Oczywiście modele oświetlenia



i cieniowania nie są tak realistyczne jak ma to miejsce w przypadku modelu Phong, ale dzięki mniej skomplikowanym obliczeniom, interaktywnie oddziaływujemy na tworzoną przez nas animację. Każdy, kto kiedyś generował sekwencję obrazów, wie jak łatwo popełnić błąd, który może kosztować konieczność poświęcenia kolejnych paru lub parudziesięciu godzin na ponowne przeliczenie animacji. W RealiMation nie ma mowy o pomyłkach: wybrany kawałek sceny możemy zawsze podglądać podczas trwania animacji i dowolnie go edytować - skalować, zmieniać jego położenie w przestrzeni, obracać, korygować kolor itp.

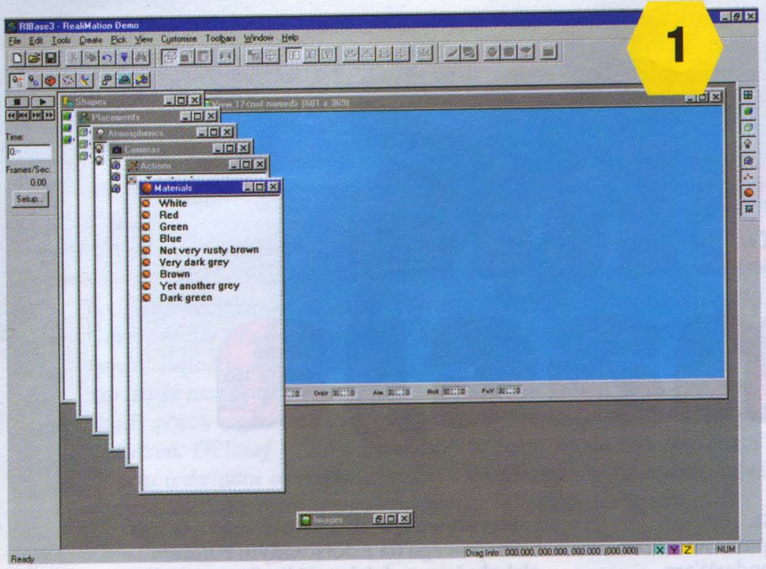
Kolejną ciekawostką jest to, że program potrafi jednocześnie wyświetlać scenę z kilku różnych ujęć. Jednakże w wypadku, gdy nie jesteśmy podłączeni do sieci, proces ten ulegnie wielokrotnemu spowolnieniu w zależności od ilości ujęć. RealiMation wyposażono w efekty atmosferyczne, pełny antialiasing, mapowanie perspektywiczne, możliwość wczytywania bitmapowego tła z dołączonym buforem głębokości, rozdzielczość limitowaną tylko ograniczeniami urządzenia wyjściowego (monitor, rzutnik LCD lub projektor laserowy) i regulator złożoności sceny.

Oto przykładowy scenariusz jaki można zbudować w oparciu o kompletnyststem RealiMation VRSG:

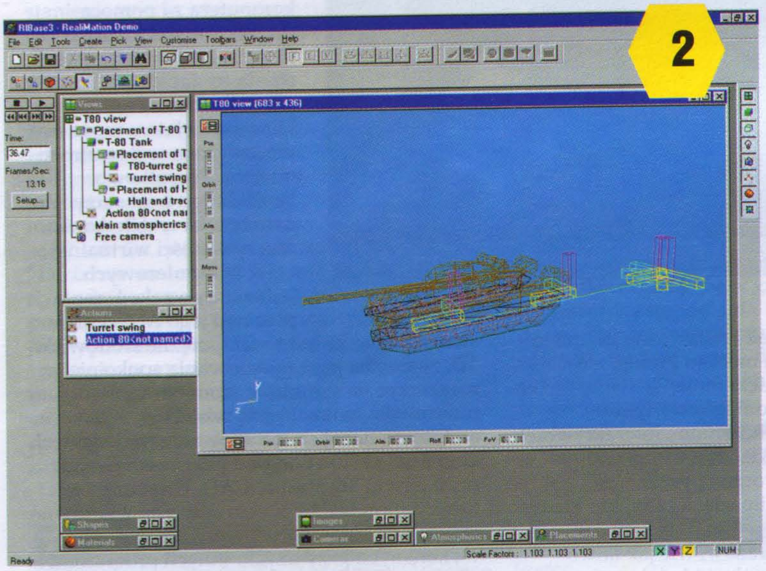
symulacja wieży kontroli ruchu powietrznego dzięki 8 monitorom, które dają nam pełny 360-cio stopniowy widok na przestrzeń wokół lotniska. Dane dostarczane są do komputera za pomocą czujników (radary, itp). Program w tym wypadku działa na zasadzie wizualizatora - centrum kierowania lotem może być umieszczone w dowolnym miejscu. Początkowo RealiMation miał służyć do zastosowań w dziedzinie rzeczywistości wirtualnej i gier komputerowych. Jednakże po zakończeniu prac nad jego tworzeniem stwierdzono, że jest to tak potężne środowisko 3D, że można jego zastosowania spokojnie rozszerzyć na symulację środowiska, multimedia, wizualizację projektów architektonicznych, generowanie tradycyjnych animacji i szybki podgląd prac stworzonych przy użyciu 3D Studio, CAD. Uważam, że RealiMation będzie wykorzystywany zarówno przez profesjonalistów do wizualizacji prac wykonanych przy użyciu innych programów, jak i przez szeroką rzeszę użytkowników PC-tów - program oprócz swoich niepodważalnych zalet posiada niewiarygodnie prostą obsługę (było to jedno z podstawowych kryteriów, którym musiał sprostać). Do programu dołączono osobną bibliotekę działającą jak screen saver, pobierając jako dane sceny przygotowane w RealiMation.

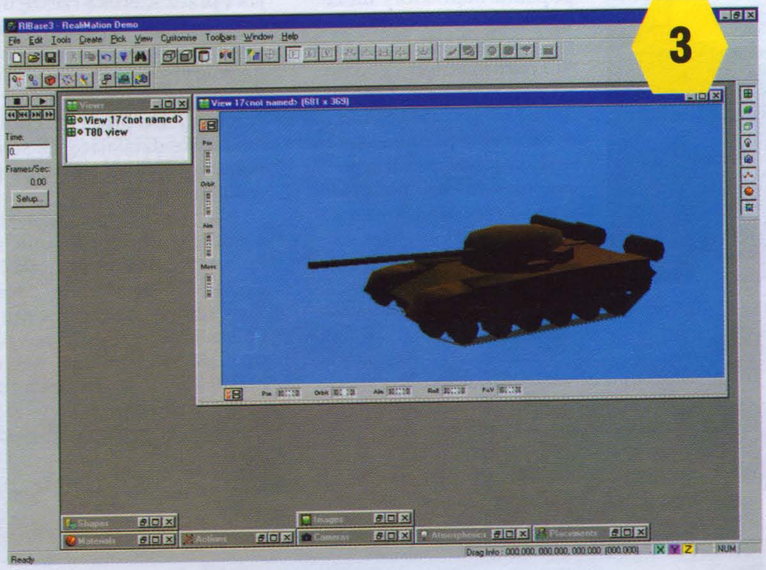
Na zakończenie, muszę niestety powiedzieć o jednej wadzie programu: testowaliśmy go na komputerze Pentium 133 Mhz ze 64 Mb RAMu i co się okazało? - mimo, że jego wymagania są znacznie mniejsze, to jednostka obliczeniowa użyta przez nas w teście przeliczała w rozdzielczośći 1024x768 mniej niż 10 klatek. W niższych rozdzielczościach było już znacznie lepiej - w trybie 320x200 procesor przetwarzał już powyżej 50 klatek na sekundę.

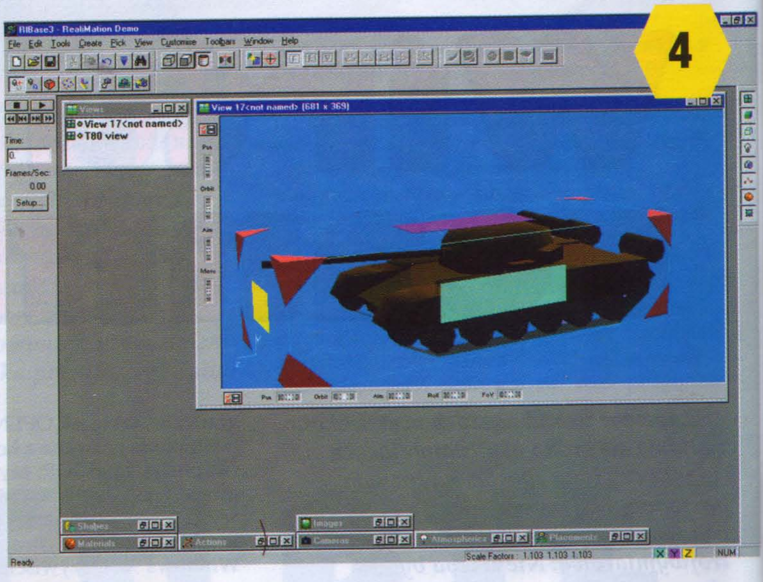
Sebastian Dragun



Po uruchomieniu programu Realimation (1) z menu File/Open z katalogu Samples/ Vehicles wybieramy plik t80.rbs. Po jego wczytaniu na ekranie pojawiają się okienka, w których zobrazowana jest cała struktura trójwymiarowej grafiki, umożliwiająca użytkownikowi pełny wpływ na wygląd i zobrazowanie wygenerowanej grafiki. Z menu Create wybieramy View, co powoduje wyświetlenia grafiki na ekranie. Okienko View z dwóch stron posiada suwaki przeznaczone do odpowiedniego ustawienia podglądu. Możemu całą scenę obracać, przesuwać, przybliżać i oddalać. Wybrana scena może być wyświetlana na wiele różnych sposobów (2). Głównie zależy to od możliwości (szybkości) naszego komputera. Możemy wybrać wyświetlanie typu Wireframe bądź dwa kolejne rodzaje. Pierwszy z nich jest bardzo prosty i ukazuje nam tylko strukturę obiektów. Drugi wykorzystuje procedury cieniowania typu Goraud (3) (są to procedury opisujące zachowanie się światła w zależności od rodzaju obiektu, jego odległości od źródła światła, powodujące, że oglądany obiekt przedstawiony jest w sposób bardziej realistyczny). Dokładnie tu widać, w jaki sposób światło oświetla wszystkie obiekty znajdujące się na generowanej





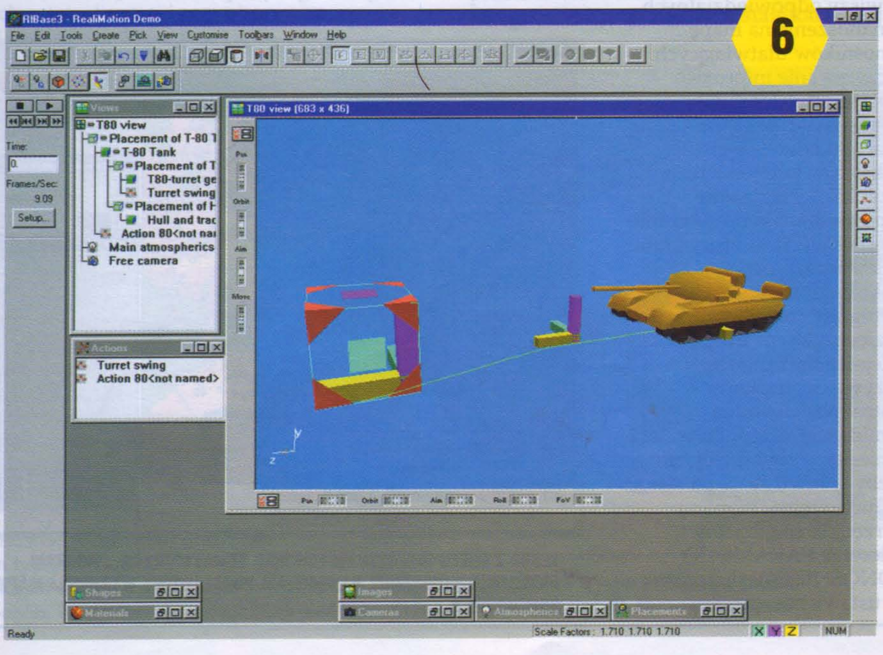


przez nas scenie. W okienu View po kliknięciu na obiekcie, wyświetla się dookoła niego ramka (4), dzięki której możemy przesuwać, skalować, obracać, a co za tym idzie, dopasowywać podgląd i kształt obiektu do potrzeb generowanej przez nas sceny. Rozwiązanie takie daje użytkownikowi bardzo dużą kontrolę nad ustawieniem obiektu, jego wielkością, dzięki czemu operując w pełnym trójwymiarze możemy zobaczyć, jak obiekt w rzeczywistości położony jest względem generowanej przez nas sceny. Operację tę przeprowadza się w bardzo prosty sposób: po wybraniu myszką któregokolwiek z rogów, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki, możemy dowolnie skalować obiekt aż do uzyskania żądanego rozmiaru. Następnie, postępując w podobny sposób, możemy przesuwać obiekt w głąb, dół i górę sceny. Przez cały czas obiekt jest widoczny. Ostatnio wykonane przekształcenie możemy w każdej chwili cofnąć wybierając Undo z menu Edit. Cały czas mamy kontrolę nad tym, w jaki sposób obiekt jest oświetlony, i jak nasze zmiany wpływają na zmiany oświetlenia poszczególnych elementów. Dzięki temu, że na naszym pulpicie roboczym znajdują się okienka, w których wyświetlane są wszystkie materiały wykorzystane w generownej przez nas scenie, możemy po dwukrotnym kliknięciu na oknie Materials, a następnie na wybranym materiale, zobaczyć okienko, w którym będziemy mogli zmienić rodzaj materiału, jego kolor oraz, co jest również bardzo istotne, ustawić, w jaki sposób materiał, którym jest wypełniony nasz obiekt, zachowuje się w przypadku oświetlania go przez różne rodzaje światła (5). Pełna możliwość kontroli wyglądu materiału, powoduje, że naszą scenę możemy generować bądź jako zupełnie nierealną bądź jako fotorealistyczne odwzorowanie rzeczywistości. Wprawdzie modyfikowany przez nas materiał zostaje nałożony na obiekt dopiero po wybraniu Apply, to jednak dzięki opcji Undo, która w tym momencie również cofa dane ustawienie, możemy wrócić do poprzedniego stanu. Osobiście proponuję, aby spróbować pobawić się w zmiany rodzaju koloru i sposobu odzwierciedlania światła, gdyż, pomijając momentami naprawdę świetną zabawę, pomaga to nam

zrozumieć, w jaki sposób obiekty na naszej scenie są oświetlone, i w jakim stopniu światło, jak również rodzaj materiału ma wpływ na wygląd i realność generowanego przez nas obiektu. Kolejnym etapem poznawania przez nas programu Realimation będzie próba (na pewno udana) "ożywienia" obiektu, którym cały czas się zajmujemy - spowodujemy, aby nasz czołg zaczął poruszać się do przodu. W tym celu z menu Create wybieramy opcję Action. Nasz obiekt może wykonać cztery rodzaje ruchu: Splin (obiekt wykonuje obroty dookoła własnej osi - wykorzystane jest to do obracania wieżyczki czołgu - aby to zobaczyć, przed wprowadzeniem dalszych zmian, należy nacisnąć przycisk play znajdujący się po lewej stronie ekranu roboczego tuż pod paskiem z ikonami), Linear (obiekt przesuwa się po linii prostej), Circle (obiekt przesuwa się po okręgu), wybranie opcji General powoduje, że jednocześnie będziemy mogli zdefiniować kilka rodzajów przesunięć, tzn. obiekt może obracając się wokół własnej osi przesuwać się do przodu. W tym momencie wybierzmy Linear. Nie zmieniając ustawień domyślnych, klikamy na fiszkę Name i wpisujemy nazwę, np. jazda do przodu, potwierdzamy (najpierw naciskając przycisk OK, a w następnym okienku Close). Po otwarciu okienka View i naciśnięciu "plus" znajdującego się przy T80-View, pokaże się struktura obiektu. Teraz należy nacisnąć "plus" znajdujący się przy Placement of T-80 Tank, następnie postępując w analogiczny sposób (nasiskając "plusy") otworzyć Placement of T-80 turred geom oraz Placement of Hull and Tracks. Skoro widzimy teraz całą strukturę obiektu, możemy przystąpić do ustawienia parametrów ruchu do naszego czołgu. Naszą "jazdę do przodu" należy przenieść, trzymając wciśnięty lewy klawisz myszki, z okienka Actions do okienka Views. Klikamy na nazwie "jazda do przodu", przenosimy to na Placement of T-80 Tank oraz wykonując analogiczną operację przenosimy na Placement of Hull and Tracks. Teraz klikając dwa razy na naszej "jeździe do przodu" w okienku zaznaczamy ikonę Show Path (jeśli przez chwilę przytrzymamy myszkę na ikonce, u dołu kursora myszki pojawi się informacja, co to jest za ikona - dotyczy to również wszystkich ikonek dostępnych w całym programie) znajdującą się w lewym górnym rogu. Obecnie w okienku View widzimy oprócz naszego obiektu również ścieżkę, wg. której obiekt będzie się przesuwał (6). Możemy zmieniać pozycję obiektu w kluczowych momentach (są to miejsca, gdzie pojawiają się kolorowe słupki). Robimy to w sposób analogiczny do zmian położenia obiektu tzn. klikamy myszką (w okienku View) na taki klucz i po pojawieniu się wokół niego ramki za pomocą myszki możemy go dowolnie skalować, przesuwać i obracać. Nie pozostało nam nic innego, jak tylko zobaczyć co z tego wyszło...? Klikamy na przycisk Play i w tym momencie nasza animacja zostaje odtworzona (7). Mam nadzieję, że uzyskany efekt będzie zgodny

z oczekiwaniami. Jeśli coś się nie udało, polecam prześledzenie po raz drugi całego procesu tworzenia animacji. Po osiągnięciu sukcesu zabawa z programem Realimation może już przynieść każdemu użytkownikowi jedynie moc niezapomnianych wrażeń, czego życzy niżej podpisany.

LUIS C.

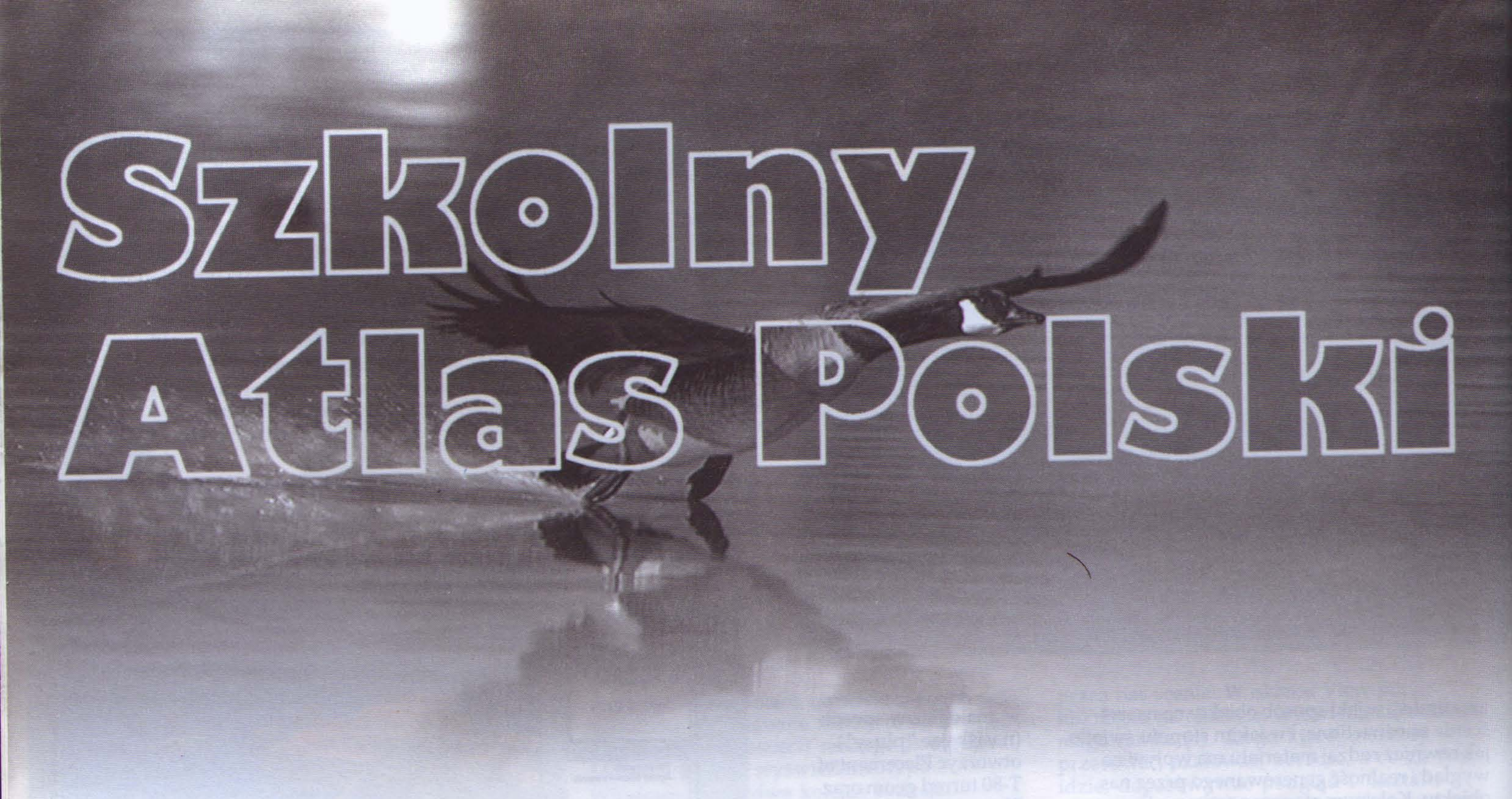


Realimation
Datapath Ltd.

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Datapath Ltd.
☎ (044) 133294441
fax (044) 1332290667

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, Windows 95, CD-ROM

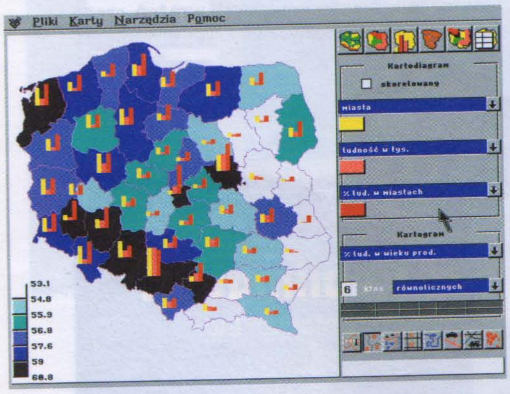
Cena
199 £



Szkolny Atlas Polski

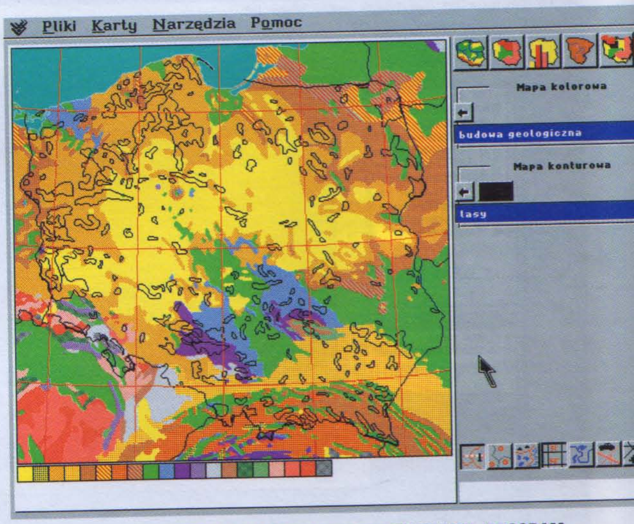
"Czy potrafisz wymienić nazwy wszystkich czterdziestu dziewięciu województw, na jakie podzielony został obszar Polski? Nie? A nazwy wszystkich parków narodowych? Także nie? Potrzebujesz więc dobrego atlasu!"

W poprzednim numerze miałem przyjemność opisywać multimedialną encyklopedię Ptaki Polski powstałą w koprodukcji Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych oraz firmy Vulcan. Współpraca wymienionych instytucji nie zakończyła się na wyżej wymienionym projekcie. Chciałbym dzisiaj zaprezentować

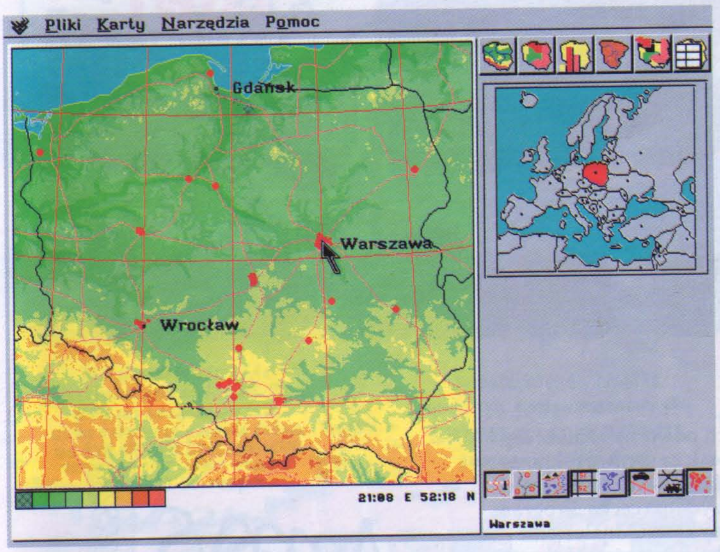


kolejny jej owoc - Szkolny Atlas Polski, program ułatwiający nauczanie i uczenie się geografii w szkole. Cechą łączącą wszystkie produkty edukacyjnej serii Vulcana jest specjalnie zaprojektowany system Vulcan Media, oferujący wygodny w obsłudze interfejs użytkownika. Dzięki niemu nawet w DOS-ie możemy skorzystać ze skalowanych i przesuwanych okien, klawiszy szybkiego wyboru najważniejszych funkcji, pełnej obsługi myszką, a przede wszystkim narzędzi do prezentowania danych graficznych. Charakterystycznym elementem aplikacji współpracujących z systemem VM jest podział materiału na grupy tematyczne, którym odpowiadają specjalne karty - ekrany prezentacyjne z zestawem potrzebnych do obsługi danej grupy klawiszy sterujących.

W atlasie znajdziemy trzy karty podstawowe: mapa główna, mapy tematyczne i mapa statystyczna oraz trzy pomocnicze: mapy województw, edytor map i baza danych. Dostęp do poszczególnych kart zapewniają ikony znajdujące się na każdym z ekranów w prawym górnym rogu. Po uruchomieniu program automatycznie przechodzi na kartę MAPA GŁÓWNA. Jej centralnym punktem jest okno, w którym wyświetlana jest fizyczna mapa Polski wraz z legendą. Obok w mniejszym polu znajdziemy mapkę konturową Europy z zaznaczonymi granicami państw i wyróżnionym terytorium naszego kraju. Podczas przesuwania nad nią kursora myszy w linii edycji (znajdującej się w prawym dolnym rogu ekranu) pojawiają się nazwy aktualnie wskazywanych państw, stolic oraz mórz. Poniżej umieszczono grupę klawiszy odpowiedzialnych za nanoszenie na mapę odnośników ułatwiających odczytywanie informacji geograficznych (podobny zestaw znajduje się na każdej z kart podstawowych). Klikając na jednym z tych przycisków, dodajemy odpowiednio: kontury granic państwowych, kontury granic województw, zarys makroregionów, siatkę kartograficzną, główne rzeki i jeziora, główne drogi, szlaki kolejowe oraz miasta. Oczywiście, możemy zastosować dowolną kombinację odnośników, lecz naniesienie zbyt dużej ich liczby sprawi, że mapa stanie się nieczytelna. W menu Narzędzia znajdziemy polecenie PARAMETRY ODNOŚNIKÓW służące do ustawienia sposobu wyświetlania tego rodzaju elementów (na przykład kolor, jakim zaznaczane są rzeki lub przedział wielkości pokazywanych miast). Wspomniany uprzednio pasek edycji spełnia także inną, o wiele bardziej interesującą funkcję - możemy tu podawać nazwy obiektów geograficznych (miasta, rzeki, jeziora, szczyty górskie itp.), których położenie zostanie następnie zaznaczone na mapie głównej. Jeżeli program odnajdzie kilka obiektów o tej samej nazwie, to pozwoli nam wybrać właściwy lub zaznaczyć wszystkie. Umieszczone w ten sposób obiekty pozostaną na mapie nawet po zakończeniu pracy z programem, usuwamy je po kliknięciu ikony symbolizującej bieżącą mapę (w tym wypadku - mapę główną). Kolejna karta zawiera zestaw różnorodnych map tematycznych związanych z takimi zagadnieniami jak budowa geologiczna czy infrastruktura. Oprócz elementów wspólnych dla wszystkich kart znajdują się tu dodatkowo dwie ramki pozwalające określić interesujący nas temat. Z listy dostępnej w panelu MAPA

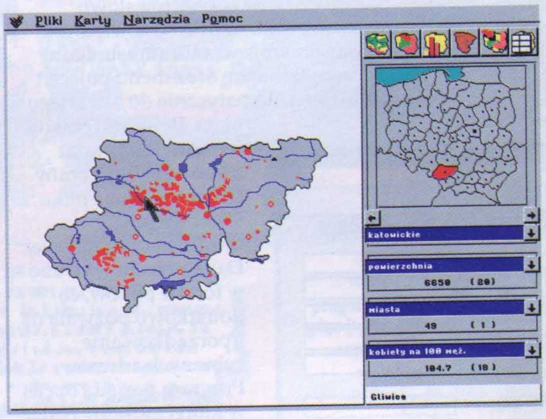


JEDNA Z WIELU INTERESUJĄCYCH MAP TEMATYCZNYCH. PROGRAM UMOŻLIWIA NANOSZENIE NA DIAGRAM PODSTAWOWY WYBRANEJ MAPKI KONTUROWEJ.



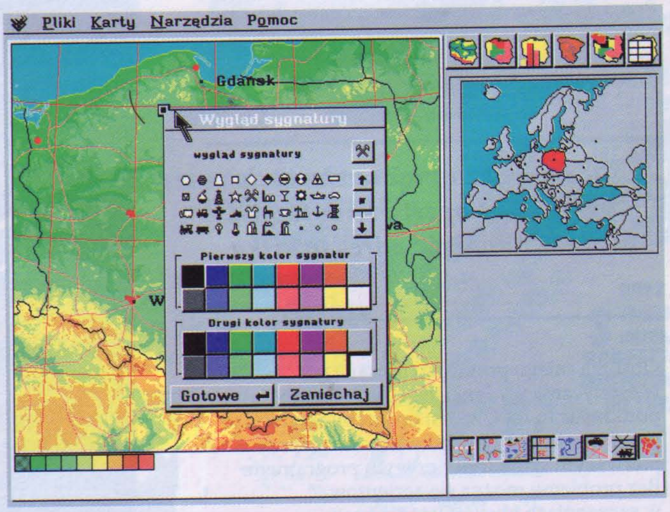
MAPA HIPSOMETRYCZNA POLSKI Z NANIESIONĄ SIATKĄ KARTOGRAFICZNĄ. PROGRAM ODNALAZŁ POŁOŻENIE TRZECH MIAST, KTÓRYCH NAZWY PODAŁ UŻYTKOWNIK.

KOLOROWA wybieramy jedną z mapek, która zostanie wyświetlona jako tło, na które możemy z kolei nanieść wybraną z drugiej listy mapkę konturową (najczytelniejszy efekt uzyskamy wybierając w obu panelach te same mapy). Na karcie MAPASTATYSTYCZNA znajdziemy potężne narzędzie do prezentacji



"Czy potrafisz wymienić nazwy wszystkich czterdziestu dziewięciu województw, na jakie podzielony został obszar Polski? Nie? A nazwy wszystkich parków narodowych? Także nie? Potrzebujesz dobrego atlasu!"

wszelkich danych o charakterze statystycznym, dotyczących poszczególnych województw Polski w jednej z dwóch form graficznych: kartogramu i kartodiagramu. Tworzenie kartogramu polega na ustaleniu pewnej liczby przedziałów wartości jakiejś cechy statystycznej i przypisaniu im odpowiednich kolorów. Przedstawione na mapie kontury województw wypełniane są stosownym kolorem w zależności od częstości występowania w danym województwie wybranej cechy (pod mapą wyświetlana jest legenda opisująca użyte do wypełniania kolory). Edycja kartogramu odbywa się za pośrednictwem panelu KARTOGRAM widocznego w prawej dolnej części ekranu. Najpierw wybieramy z listy pożądaną cechę, a następnie podajemy ilość klas (od 2 do 6) oraz ich typ (równoliczne - podział odbywa się w taki sposób, by do poszczególnych przedziałów kwalifikowała się zbliżona liczba województw, równoważne - podział na przedziały o zbliżonych długościach oraz dowolne - ustalane przez użytkownika). Pod spodem znajduje się pasek reprezentujący dokonany podziały. Przesuwając kursor myszki nad mapą możemy ponadto odczytywać dokładne wartości liczbowe prezentowanej danej statystycznej przypisane wskazywanemu województwu. Forma kartodiagramu opiera się na doskonale znanych wykresach słupkowych. Zamiast wypełniania konturu województwa kolorem pokazywany jest na jego obszarze słupek o wyliczonej na podstawie częstości występowania cechy statystycznej długości. Równocześnie możemy przedstawić w ten sposób maksymalnie trzy kategorie statystyczne. Pozostałe karty mają



OKNO DIALOGOWE POZWALAJĄCE NA WYBÓR KSZTAŁTU I KOLORU SYGNATURY, KTÓRĄ MOŻEMY UMIEŚCIĆ NA EDYTOWANEJ MAPIE.

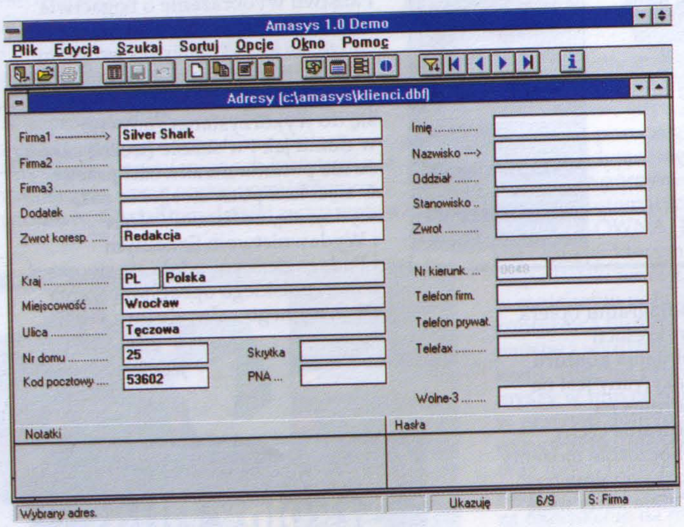
charakter uzupełniający. Pierwsza z nich - MAPY WOJEWÓDZTW łączy się z odnośnikiem reprezentującym podział administracyjny kraju. Podczas pracy z mapą główną skonfigurowaną w ten sposób, że wspomniany odnośnik jest aktywny, kliknięcie w obrębie któregokolwiek z województw spowoduje wyświetlenie jego szczegółowej mapki. Obok znajdziemy kontur Polski, na którym zaznaczono położenie wybranego województwa (kliknięcie na jednym z pozostałych województw spowoduje przejście na jego obszar). Poniżej umieszczono rozwijaną listę województw, trzy listy związane z kategoriami statystycznymi, których wartość dla danego województwa chcielibyśmy odczytać oraz pasek edycji znany już z poprzednich kart. EDYTOR MAP umożliwia tworzenie nowych map tematycznych. Proces ten składa się z wielu etapów i jest szczegółowo omówiony w instrukcji do programu. Utworzone za pomocą tego narzędzia mapy umieszczane są na liście dostępnej w module MAPY TEMATYCZNE i możemy je wykorzystywać tak samo, jak standardowe mapki znajdujące się w pakiecie. Ostatnim pomocniczym elementem jest BAZA DANYCH pozwalająca na przygotowywanie własnego zestawu danych dla MAPY STATYSTYCZNEJ. Mam nadzieję, że dosyć powierzchowny przegląd funkcji Szkolnego Atlasu Polski dał Państwu wyobrażenie o bogactwie treści jakie ten produkt zawiera. Sądzę, że jest to najlepszy program wspomagający naukę geografii dostępny na polskim rynku i nadający się do wykorzystania zarówno w domu jak i w szkole (trochę szkoda, że nie posiada możliwości pracy w sieci komputerowej). No cóż, wydaje się, że firmie Vulcan i Wydawnictwom Szkolnym i Pedagogicznym udało się stworzyć kanon polskiego oprogramowania edukacyjnego - chwała im za to.

JAN JANKOWSKI

Gdzie jest ten adres!?

Z własnego doświadczenia wiem, że problem zaczyna się już w momencie, gdy mamy do czynienia z kilkunastoma adresami. Kompletny bałagan następuje w chwili, gdy jest ich kilkadziesiąt. A dalej, to już tylko stos kartek i rozstrój nerwowy gwarantowany. W dzisiejszych czasach dzięki rozwojowi multimediów nawiązujemy o wiele więcej kontaktów, niż to miało miejsce w przeszłości, a co za tym idzie, jesteśmy zasypywani adresami. Jeśli to technika przysporzyła nam tego kłopotu, to niech i ona nas z niego wybawi.

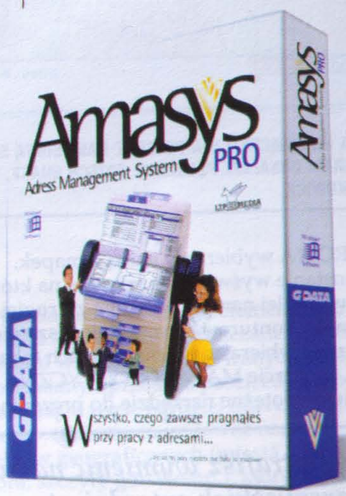
Program zarządzający adresami to pomysł znany nie od dziś, ale to właśnie teraz zapotrzebowanie na tego typu oprogramy sięga szczytów. Z aplikacji dostępnych na rynku duża część to wielkie pakiety, których możliwości nie sposób wykorzystać choćby w połowie. W tej sytuacji świetnym wyjściem jest Amasys Pro, służący właśnie do magazynowania i zarządzania adresami. Jak podaje producent, program pozwala wprowadzić do każdego pliku ponad 2 mld. adresów (rekordów), a każdy z nich może być uzupełniony notatką wielkości ponad 65 tysięcy znaków. Dodam tutaj, że jednocześnie na rynek została wprowadzona wersja



"Junior". Wersja ta posiada pewne ograniczenia polegające na zmniejszonej ilości obsługiwanych rekordów (500) w porównaniu z wersją "Pro". Dostęp do plików adresowych można uzyskać z samego Amasys, jak i z innych programów narzędziowych. Cały program możemy dowolnie modyfikować w zależności od potrzeb. Istnieje możliwość ustalania ilości, wielkości oraz przeznaczenia pól, w których dokonywane są rekordy. Wszystkie tego typu operacje wykonujemy na zasadzie idei "Drag and Drop", czyli "Ciągnij i puść", powszechnie znanej użytkownikom Windows, a więc nie powinno z tym być najmniejszego problemu. Ponadto dowolne okno możemy "ukryć", porządkując w ten sposób zapis wedle własnego uznania. Dane zawarte w bazie możemy oglądać na ekranie w formie przez siebie ustalonej. Niektóre pola rekordu wypełniane są automatycznie, i tak np. nie musimy znać kodu pocztowego, lub numeru kierunkowego, ponieważ program na podstawie wcześniej wpisanych danych uzupełni pola, w których powinny znaleźć się te informacje. Dzieje się tak za sprawą faktu, że program posiada spis ulic i miast z terenu całej Polski! To naprawdę przydatna cecha. Program ten posiada także spis banków. Odnalezienie zmagazynowanych adresów jest równie proste, jak ich wpisanie. Do tego celu służy filtr. Po jego uruchomieniu ustalamy parametr według którego odbędzie się selekcja danych. Przedmiotem poszukiwania może być wszystko, np.nazwisko, kod, lub słowo kluczowe, wprowadzone do odpowiedniej rubryki podczas wpisywania adresu. Ikony w pasku narzędziowym oraz menu poleceń dostosowuje się automatycznie do otwartego okna. W każdej chwili możemy skorzystać z pomocy na wybrany temat w postaci pliku tekstowego, lub tzw.pomocy dymkowej. Dane przechowywane są w formie plików, co dodatkowo pozwala na uporządkowanie zebranych adresów. Program posiada opcje, w której możemy nadać uprawnienia operatora każdej osobie z nim pracującej, co jest istotne tym bardziej, że program pracuje także w sieci. Adresy możemy wydrukować w formie listy lub etykietek, w tym drugim przypadku mamy możliwość dowolnego ustawienia jej formatu. Przed właściwym wydrukiem możemy włączyć podgląd wydruku lub dokonać wydruku próbnego, dzięki temu zabezpieczymy się przed ewentualnymi niespodziankami.

"Nie musisz tonąć w stertach papierków, kopert i wizytówek. Możesz odnaleźć adres w kilka chwil!"

Obsługa całego programu opisana jest w estetycznie wydanej instrukcji. Należy podkreślić tu fakt, że jest ona napisana bardzo przystępnie, co niewątpliwie pomaga przy pierwszym spotkaniu z nowym programem. Bez problemu można się zorientować w szczegółach obsługi każdej opcji i natychmiast przystąpić do pracy.



Podsumowując, program Amasys Pro jest udanym produktem i zapewne wzbudzi zainteresowanie u szerokiego grona odbiorców. Dzięki prostocie obsługi, estetyce wykonania i pomysłowości twórców, ma szansę znaleźć się w czołówce tego typu produktów. Nie pozostaje mi nic innego jak życzyć zawarcia ogromnej liczby interesujących znajomości.

MR.WINDOW

Amasys Pro

G DATA Software

Dystrybutor

LTP Media Software
☎ (0966) 423 30,
fax (0966) 423 33

Minimalna konfiguracja

386, 4 MB RAM,
Windows 3.X lub nowszy

Cena

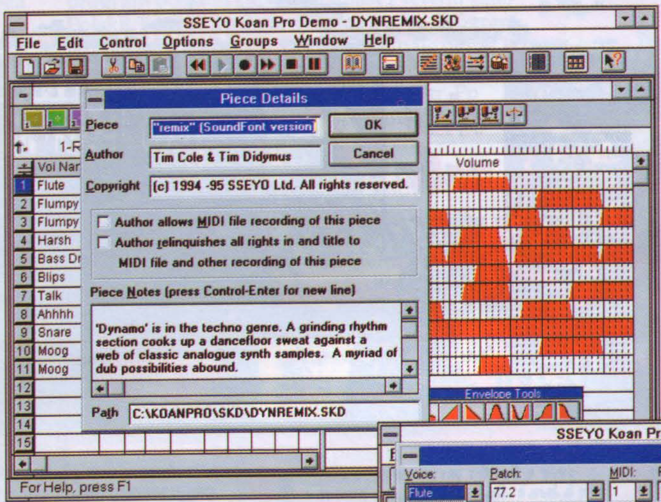
Amasys Junior 61,00 zł
Amasys Pro 364,78 zł

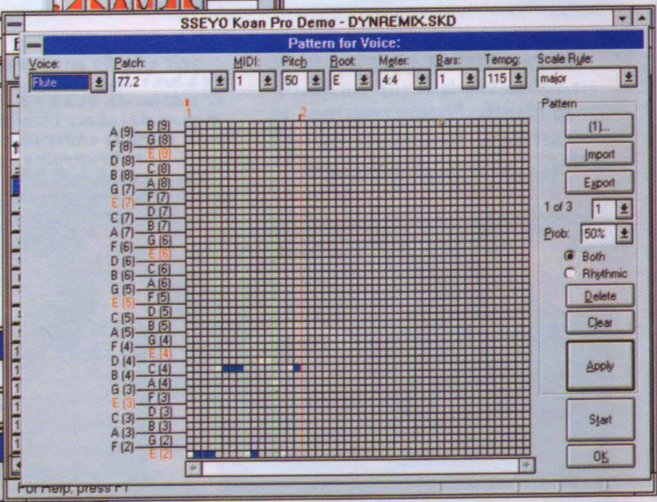
JEŚLI POSIADASZ SKLEP DZWOŃ PO MATERIAŁY REKLAMOWE !!!
Z WYCIĘTYM TAJEMNICZYM KUPONEM TANIEJ O 5%
WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT
TAJEMNICZY KUPON NR 3
TWÓJ WINDOWS 95
25,00
TWÓJ WINDOWS 95
25,00
Magia Języka
25,00
DŹWIĘKI i MODUŁY
TERAZ EXE
48,00
BEZ DŻOJSTIKA NIE DOTYKAJ
20,00
ene due rabe
20,00
Z INTERNETU po POLSKU
20,00
Z INTERNETU PO POLSKU ! 2
25,00
AMIGA CD / CDTV / CD32
48,00
Scena PL
TERAZ EXE
Sex 4 you
MSP
25,00
CD ROM 4
CD ROM 6
110,00
DYSK CD-R
CD MAGAZYN nr 2
25,00
35,00
edukacyjna kolekcja
POLSKIE FONTY
POLSKIE FONTY
KOREPETYTOR Z HISTORII 25,00
EXE

Muzyka generatywna

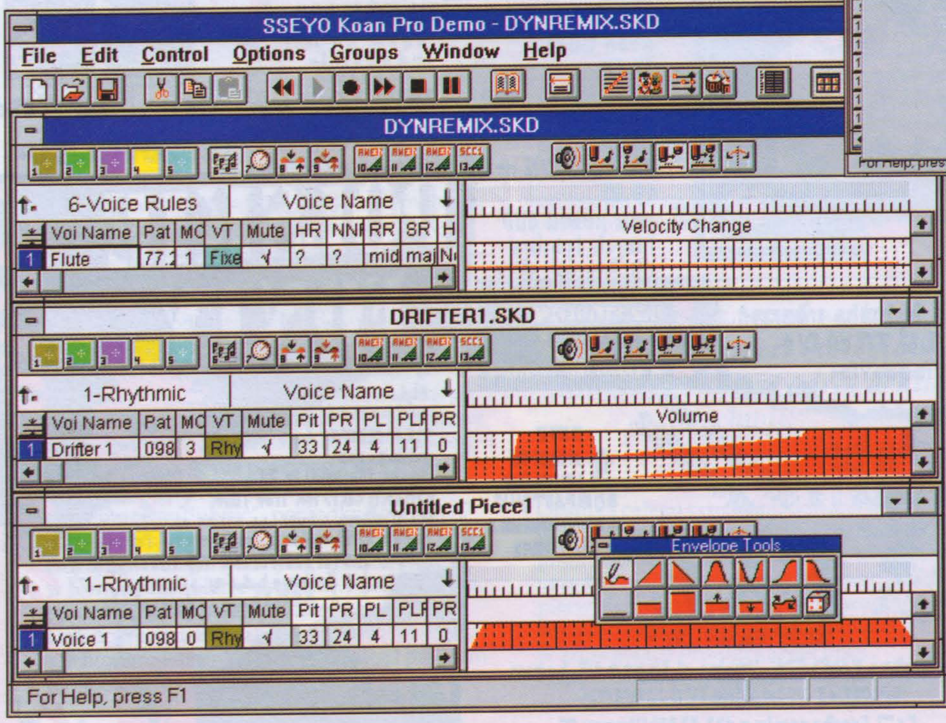
Od tworzenia muzyki są geniusze, ludzie nadzwyczaj uzdolnieni, wyjątki, promile w tłumie szarych, niepozornych istot. Oni nazywają się kompozytorami, a my słuchaczami, i koniec - pobyt w boskim świecie idei należy się wybranym. Czy naprawdę? Jeszcze raz tradycyjnym przekonaniom i obiegowym sądom kłam zadaje rozwijająca się technika.

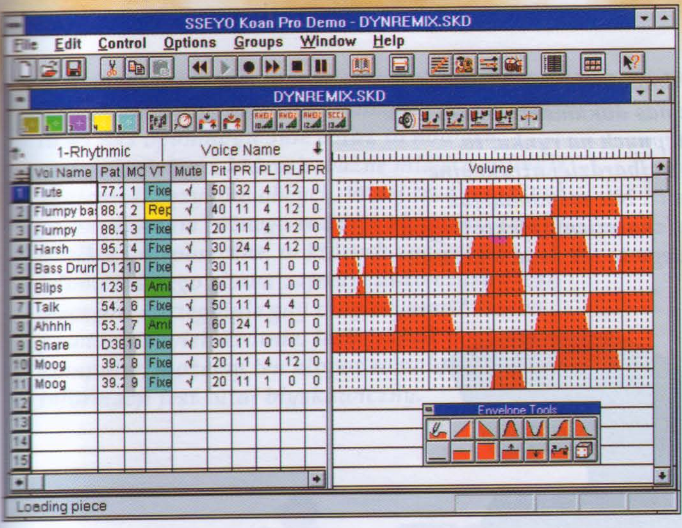
Dziś coraz powszechniej, jeśli tylko ktoś posiada odpowiednie urządzenia (w poprzednim numerze pisaliśmy o doskonałym sprzęcie, który można nabyć za przyzwoitą cenę), wykorzystuje się muzykę i dźwięk przy pracy z komputerem. Melodie towarzyszące rozgrywce w takiego Warcrafta czy Dooma to jednak nie najpełniejsze zagłębienie się w rzeczywistość multimediów. Musi tu dojść wątek interakcji, czyli współdziałania człowieka z maszyną i wspólne tworzenie własnej muzyki. Obecnie powstaje coraz więcej programów komputerowych, które umożliwiają pisać muzykę nawet tym, którzy nie mają zdolności artystycznych. Chciałbym zwrócić Państwa uwagę na jeden taki produkt, który moim zdaniem powinien doprowadzić do małej rewolucji. Chodzi tu o program do autogenerowania dźwięków i muzyki przez komputer w oparciu o określone, zadane parametry i własne algorytmy oraz reguły matematyczne. Brzmi to tajemniczo, ale jest dziecinnie proste. Już wyjaśniam. Wiadomo, że aby skomponować jakąś melodię, potrzebny jest zestaw dźwięków. Dźwięki te trzeba ułożyć w odpowiedni sposób, zgodnie z określonymi regułami. Słyszeliśmy o skali, harmonii, rytmie, wysokości tonu: mając do dyspozycji różne instrumenty, trzeba je dostroić, aby efektem ich gry (wydawanie dźwięków) było piękno i porządek - coś, co powstaje przez ułożenie różnych elementów w logiczną całość. I to jest właśnie największy problem dla tych, którzy sądzą, że nie mają talentu. Rozprawienie się z tą trudnością jest celem takich programów jak Koan Pro. Komponuje on muzykę, dobierając najlepsze rozwiązania harmoniczne itd., w oparciu o to, jakie wybraliśmy instrumentarium i parametry dla niego. Po uruchomieniu Koan Pro klikamy tradycyjną ikonkę "otwórz nowy" i już przystępujemy do pracy. Ekran programu składa się z dwóch głównych elementów - złożonego systemu paneli i ikon do





MOŻE I PROCES TWORZENIA MUZYKI JEST SKOMPLIKOWANY. OSTATNIE SŁOWO W TEJ KWESTII NALEŻY JEDNAK, MOIM ZDANIEM, DO KOANA.

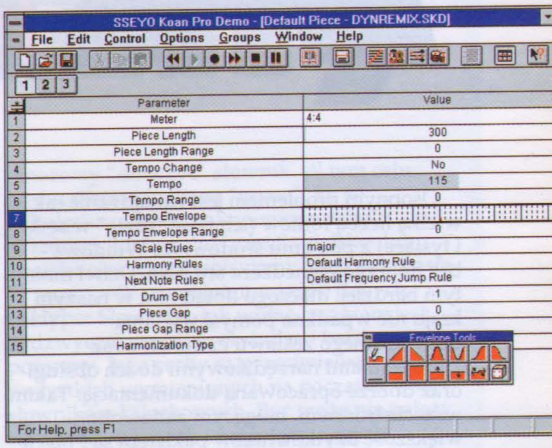


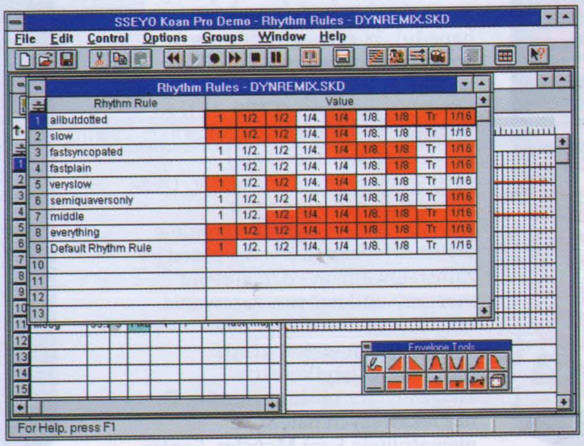


definiowania parametrów oraz z okien "edycyjnych", które pokazują nam, jak dany zestaw dźwięków jest "odgrywany". Z lewej strony mamy tabelkę. Tam właśnie tworzymy naszą muzykę. W poszczególnych wierszach z danych kolumn wybieramy instrument (Patch). Przypisujemy mu funkcję w naszym utworze: Ambient (towarzysząca), Rhytmic (rytmiczna), Follows (prowadząca), RepeatBar (powtarzana - dostosowuje się do wcześniejszych "przejść" dźwięków), Fixed (powtarza dany wzór - np. perkusja). Dalej dla każdego instrumentu porządkujemy różne parametry, takie jak wysokość dźwięku (Pitch), długość frazy, jej zasięg i przerwy (Phrase Lenght, Phrase Gaps), itd. Muzyka jest odgrywana ("edytowana") w czasie rzeczywistym - każda zmiana dokonana w tabelce lub w którymś z paneli słyszalna jest od razu. Trzon programu stanowi "autokomponowanie" czyli dobieranie dźwięków według określonych zasad (Rules). Nad tabelką znajdują się ikony, które służą do wywoływania odpowiednich wykresów: skali (Scale), harmonii (Harmony), łączenia nut (Next Note) i rytmiki (Rhythm). Tutaj oznaczamy prawdopodobieństwo zajścia określonego zdarzenia, tzn. jak dźwięki będą (mogą być) połączone. Koan Pro zapamiętuje bowiem muzykę w specjalnym standardzie SKME - wymowa jak Scheme (formaty SKP i SKD), który nie polega na odtwarzaniu zapisanych plików, ale na generowaniu na podstawie informacji w nich zawartych nowych układów - w ten sposób system jest niedeterministyczny, czyli każde "odtworzenie" równa się nowemu układowi, a więc nowej muzyce. Koan Pro to bardzo złożony program. Przy jego pomocy możemy określić i dowolnie modyfikować 150 parametrów. Dlatego, zanim zacznie się efektywnie przy jego pomocy tworzyć muzykę, należy poświęcić trochę czasu na przestudiowanie znaczenia poszczególnych paneli i ikon (wyjaśnienia znajdują się w świetnie zrobionym kontekstowym helpie). Ale zapewniam, że już po kilku godzinach będzie można wygenerować bardzo interesującą melodię, obojętnie - relaksacyjną czy hard - rockowo - rapowo - techno. Moje przekonanie o rewolucji, która szykuje się wraz z wprowadzeniem na rynek produktu SSEYO jest poparte zakrojonymi na szeroką skalę staraniami o wylansowanie systemu Koan. Najlepszym przykładem tych zabiegów jest wejście Koana do Internetu. Producenci przygotowali specjalne ułatwienia do "ściągania" z World Wide Web i odtwarzania plików z muzyką SKP i SKD (służy do tego oddzielny program - Koan Web). Możliwe jest też bezpośrednie "przesłuchiwanie" kawałków dostępnych w sieci (wykorzystanie specjalnego "plugin-a" do Netscape'a - Koan Plugin). Pomysł wydaje się trafiony. Po pierwsze - idea i filozofia (autorzy odwołują się do koncepcji dalekowschodnich, a przede wszystkim do japońskiej filozofii zen - nazwa Koan oznacza nieskończoną, niemożliwą do logicznego "domknięcia" zagadkę, coś takiego jak "nasze", zachodnie paradoksy logiczne) muzyki Ambient może być tu szerzona na największą możliwą dzisiaj skalę. Z drugiej strony dzięki zaletom systemu - pliki o małej objętości - dostęp do tej muzyki nie jest związany z "szarpaniem" domowego budżetu. Chciałbym opisać w paru słowach program Koan Web, ponieważ jest to interesujące uzupełnienie pakietu SSEYO. Jest to "klasyczna" odgrywarka plików dźwiękowych (tutaj oczywiście - SKP i SKD, ale też pliki MID), wzbogacona jednak o "elementy" typowe dla eterycznego "zentertainment". Okno programu to cztery "moduły", wyświetlające różne dane o odtwarzanym kawałku i pozwalające na "sterowanie" nim: odtwarzacz, analizator, informacja, wygaszacz ekranu. Plik otwiera się oczywiście w menu File. Menu to dysponuje ponadto możliwością szybkiego łączenia się ze stronami WWW, które wcześniej trzeba określić w menu View (Setup i Define Web Browser) - w tym ze stroną SSEYO (http://www.sseyo.com). W tym samym menu dokonać można ustalenia tego, co ma być pokazywane wraz z odtwarzaną muzyką (np nastrojowe wygaszacze, które można umieścić na całej stronie - Maximize Screen Show). Kolejne menu - Control - służy do "wyciszania" (a nie zmieniania) parametrów pliku Koana (volume, pan, reverb, chorus). Przy pomocy wspomnianych wyżej "modułów" możemy sterować odtwarzanym utworem jak kawałkiem z kompaktu. Czy wymowa niniejszego tekstu nie jest zbyt pompatyczna? Czy rzeczywiście jest o co robić tyle hałasu? Podtrzymuję tezę o rewolucyjnym charakterze systemu Koan Pro. Warto zaznaczyć, że już teraz jest on głównym narzędziem pracy wielu muzyków. Przy jego pomocy tworzy jedna z legend światowego przemysłu muzycznego, Brian Eno, przy którego współpracy powstało wiele rewolucyjnych płyt, m.in Davida Bowiego, Talking Heads, Depeche Mode czy U2. Koan Pro to gra warta świeczki.

WARDEN

"Znacie już tajemnicze dźwięki towarzyszące uruchamianiu Windows'95? Dzisiaj poznacie program, za pomocą którego komponuje ich twórca."





Koan Pro

SSEYO Ltd.

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
SSEYO Ltd.
☎ 044 1344712017,
fax 044 1344712005

Minimalna konfiguracja

486/33, 4 Mb RAM, karta dźwiękowa, Windows

Cena

☎

Jedną z licznych zalet systemu Windows jest możliwość instalowania dowolnej liczby krojów pisma. Dzięki temu o wiele łatwiej możemy sprawić, aby tworzone przez nas dokumenty miały atrakcyjną formę. Chociaż nie można narzekać na niedobór czcionek dostępnych na rynku, to sytuacja ich potencjalnego odbiorcy wcale nie jest łatwa: jak wyłowić te najbardziej atrakcyjne i użyteczne, a uniknąć "zaśmiecania" dysku niepotrzebnymi "ozdobnikami". Nie wspomnę już o problemie dostosowywania zbiorów fontów do alfabetów narodowych (znalezienie efektownych propozycji uwzględniających zestaw znaków na przykład alfabetu polskiego to nie lada wyczyn).

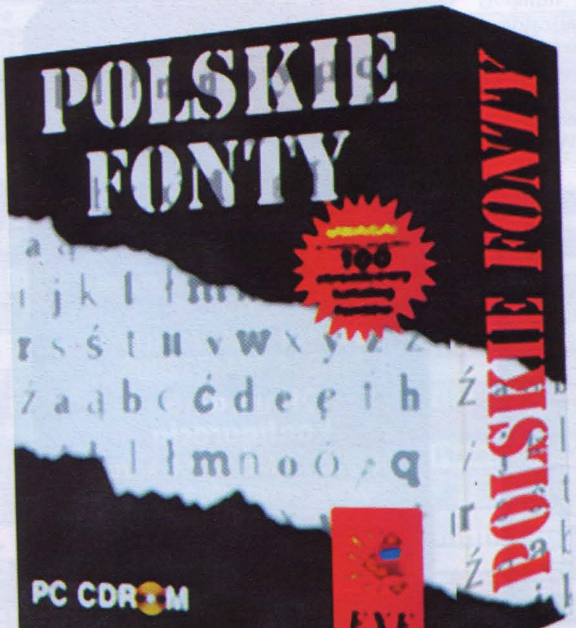
ABC fontów

Osobnym problemem jest zarządzanie tak wielką liczbą fontów (ich ilość "idzie" w setki i tysiące) z poziomu środowiska Windows - bez dobrego menedżera ani rusz. Dziwi mnie tym bardziej, dlaczego dotąd nikt w naszym kraju nie wpadł na pomysł wydania uniwersalnego zestawu czcionek wraz z programami narzędziowymi do ich obsługi oraz dobrze opracowaną dokumentacją. Takim wszechstronnym, mogącym zadowolić większość użytkowników pakietem są Polskie Fonty, których kluczowym elementem jest grupa dwudziestu jeden polskich czcionek True Type. Są to zróżnicowane pod względem formy, starannie spolszczone z uwzględnieniem kerningu wzory pisma, na pewno przydatne przy składaniu tekstów czy tworzeniu ozdobnych napisów (użytkownik otrzymuje wraz z zestawem licencję na wykorzystywanie ich we własnych pracach). Ponadto będziemy mogli zainstalować w środowisku Windows nową, o wiele bardziej elegancką polską czcionkę systemową - okno.fon. Na płycie znajdziemy także 4280 fontów typu shareware, freeware i public domain. Orientację w tym gąszczu danych

> *"Pakiet Polskie Fonty przygotowany przez wrocławską firmę EXE spełni oczekiwania zarówno profesjonalnych użytkowników zajmujących się DTP, jak i zupełnych nowicjuszy."*

radykalnie ułatwia ponad 100-stronicowy ułożony w porządku alfabetycznym katalog grupujący informacje (przykładowe wyglądy czcionek) o wszystkich znajdujących się na CD krojach. Sądzę, że obecność tak obszernego i zarazem konkretnego przewodnika sama w sobie jest już ogromną atrakcją i winna stać się standardem obowiązującym wszystkich producentów tego rodzaju pakietów. Z myślą o mniej zaawansowanych odbiorcach firma EXE przygotowała łatwy w obsłudze program instalacyjny wyposażony w polskojęzyczne menu, który kopiuje niezbędne pliki na dysk twardy (w systemie Windows 95 by rozpocząć pracę, wystarczy włożyć płytę do napędu). W celu zainstalowania konkretnych czcionek True Type wystarczy z jego poziomu wywołać specjalny program (TTFI) do tego przeznaczony i postępować zgodnie ze wskazówkami podawanymi przez instalator. Dużą zaletą tego ostatniego jest wyświetlanie podglądu aktualnie wybranej czcionki jeszcze przed jej zainstalowaniem - dzięki temu możemy uniknąć rozczarowania. Jak już wspomniałem dodatkową atrakcją zestawu jest grupa programów użytkowych związanych z obsługą fontów. Do najciekawszych należą niewątpliwie Font Monster, Fonter i Font Man - uniwersalni zarządcy umożliwiający dodawanie, usuwanie i przeglądanie czcionek oraz dosyć rozbudowany edytor tekstów QEDIT Advanced, pozwalający sprawdzić w praktyce użyteczność znajdujących się w zestawie fontów (podobno jest to bardzo dobry edytor tekstów przetestowany przez tysiące użytkowników na całym świecie). Polskie Fonty wypełniają istniejącą na rodzimym rynku oprogramowania lukę. Większości z nas przybliżą przebogaty świat krojów pisma, zaś profesjonalistom dostarczą nowych materiałów i narzędzi do tworzenia efektownych projektów. To bardzo dobrze, że wreszcie doczekaliśmy się dobrze opracowanego, popularnego i profesjonalnie wydanego zestawu czcionek.

RESET



Polskie Fonty
EXE

Dystrybutor
EXE
(071) 3438861 w. 235,236
(071) 558382
fax (071) 558382,

Minimalna konfiguracja
386DX, 4 Mb RAM, Windows

Cena
69,00 zł

Dzięki szalonemu rozwojowi multimediów, świat powoli zamienia się w "globalną wioskę". Wymusza to na nas opanowywanie coraz to nowych umiejętności, a z których ważne miejsce zajmuje znajomość języków obcych. W tej trudnej sztuce pomagają nam różnego rodzaju słowniki, często wielkie i nieporęczne, w których znalezienie odpowiedniego słowa zajmuje dużo czasu i jest męczące, szczególnie gdy ową czynność trzeba powtarzać wielokrotnie. Jeśli jednak posiadamy komputer, możemy ten kłopot rozwiązać - dostęp do informacji jest tutaj błyskawiczny.

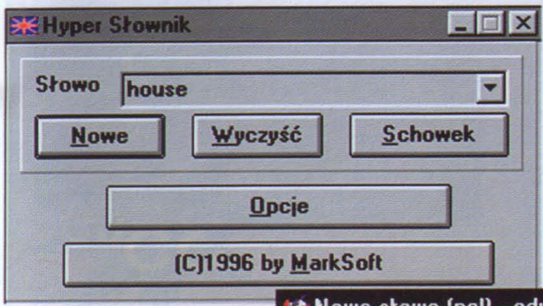
Mały szybki i poręczny

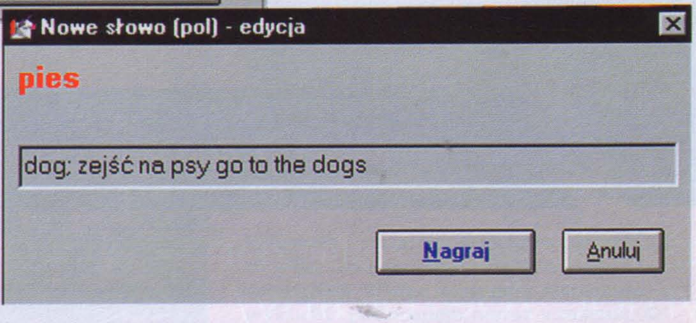
Słownik w komputerze to wygoda w każdym calu. Zamiast ślęczeć nad tomami różnych "collinsów", "heritage'ów" itp, wystarczy po prostu wpisać żądane słowo, aby po chwili otrzymać jego tłumaczenie. Takie właśnie udogodnienie oferuje nam program Hyper Słownik. Składa się on się z dwóch części: angielsko - polskiej i polsko angielskiej. Jest mały, poręczny, można go "upchnąć" wszędzie (np. w rogu edytora tekstu) i mieć cały czas pod ręką. W skład głównego okna słownika wchodzi rubryka, do której wpisujemy poszukiwane słowo, oraz pięć ikonek sterująco - informacyjnych. Po wpisaniu hasła, zaznaczeniu, jaka część słownika nas interesuje i zatwierdzeniu wszystkiego klawiszem enter, otrzymujemy tłumaczenie. Szczegóły poszukiwań ustalamy w specjalnym menu znajdującym się pod ikoną "opcje". Możemy tu zażyczyć sobie wydruku i ustawić jego parametry, zapisać dane w pliku txt, zdefiniować tryby poszukiwania słów oraz wybrać rodzaj słownika. Dużym udogodnieniem jest współpraca programu z tzw. "schowkiem". Załóżmy, że chcemy przetłumaczyć jakiś tekst, a wiele występujących w nim haseł jest nam po prostu nieznanych. Co mamy zrobić? - kopiujemy wybrane słowa do schowka, czyli

"Zostań poliglotą! Z takim tłumaczem w twoim komputerze jak Hyper Słownik to nic trudnego - podpowiedź otrzymasz w każdej chwili!"

zachowujemy je w specjalnie wydzielonej pamięci komputera (taką opcję posiada praktycznie każdy edytor tekstu), a następnie w naszym Hyper Słowniku klikamy na ikonę "schowek" i oto wyrazy tam przechowywane zostają błyskawicznie przetłumaczone. Słowa wybierane do schowka nie powinny zawierać przecinków ani żadnych innych dodatkowych znaków, ponieważ komputer ich nie rozpozna. Rzecz jasna nasz "pomocnik" może się okazać "niedoinformowany" - może nie zawierać jakiegoś hasła w swojej bazie danych. Teraz mamy okazję rewanżu i możemy "douczyć" słownik. W tym celu posługujemy się ikoną "nowe". Po jej kliknięciu zostanie uaktywnione okno, w którym do dowolnej części - polsko- lub angielskojęzycznej wpisujemy brakujące hasła. W ten sposób uzupełniamy zasób danych w Hyper Słowniku. Jak widać, program jest nadzwyczaj prosty w obsłudze i bardzo poręczny. Jego cechy są przeciwieństwem wszystkich wymienionych na początku wad słowników książkowych. Być może nie należy on do największych i najpotężniejszych aplikacji - powiedziałbym raczej, że zawiera niezbędne minimum. Ale chyba właśnie w tym jego siła: niewielki wydatek, oszczędność czasu oraz miejsca na półkach - nie ulega wątpliwości, że tego typu programy znajdą wielu zwolenników.

R2D2





HYPER SŁOWNIK TO BEZ WĄTPIENIA POWAŻNA ALTERNATYWA DLA WIĘKSZOŚCI TRADYCYJNYCH, KSIĄŻKOWYCH WYDAWNICTW.

Hyper Słownik

MarkSoft

Dystrybutor

MarkSoft
(022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja

386, 4 Mb RAM, Windows

Cena

48,80 zł

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Wybrane pozycje sprzętowe

Mikrofon pojemnościowy CPT -2GX	15
Mikrofon pojemnościowy CPT -3GX	25
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set	45
Głośniki SP 200 15 W	65
Głosniki SP 500 120 W	200
Screenbeat 4,5 10 W	48

TEST CD ACTION NUMER 1/96

TEST CD ACTION NUMER 2/96

Box CD/1	2
Box CD/2	2
CD ROM PANASONIC 2*speed	80
CD ROM ACER 4*speed	180
CD ROM FUNAI 6*speed	270
Target SL 16 Avance /zgodna z SB 16/	160

Fun & Games 13-21

TYLKO 17 zł 600 MB !

Grafika ,Video ,Gry
Muzyka , Edukacja

Sex & Games 13-21

TYLKO 17 zł 600 MB !

Gry i zdięcia , Filmy
Animacje erotyczne
/średnio. 4 filmy , 1200 obrazków/

- Adventure Kid
- Blackboard Jungle 1,3
- Demon School
- Demon School Conclude
- L'elisir D'Amore
- La Blue Girl

erotyczne kreskówki
MANGA

45,00

- Music Mentor Maestro
- Presentation Partner
- Song Book
- Sound Explorer Plus

doskonałe programy
muzyczne firmy
MIDISOFT

35,00

- A Tree Through Seasons
- Birds & How they Grow
- Butterflies
- Dinosaurs
- Farm Animals
- Spiders
- Whales

TEST CD ACTION NUMER 1/96

edukacyjne programy
wydane przez
National Geography

35,00

-Prowadzimy sprzedaż wysyłkową
-Realizujemy zamówienia listownie i telefonicznie

naprawy i sprzedaż także za zaliczeniem pocztowym
zadzwoń aby otrzymać /bezpłatny/ pełny katalog !!!

Silniki Twojego myśliwca ryczą jak zarzynane. Najpierw w oddali pojawiają się niewyraźne sylwetki wrogich jednostek. Starannie celujesz. W końcu plujesz ogniem ze wszystkich działek. Smugi pocisków biegną w kierunku przeciwnika, w tym momencie gwałtownie rzucasz maszynę w bok. Obok przelatują wrogie rakiety wystrzelone na moment przed eksplozją zbiorników paliwa. Uff... Za niszczyciela dostaniesz w bazie jakieś trzysta baksów!"

Wołanie z Doliny Cieni

Nie da się ukryć, że oryginalnością Raptor nie grzeszy. Podobne programy określane są mianem "strzelanek z perspektywy lotu ptaka" i doskonale znali je już posiadacze ośmiobitowców, jednak największy rozkwit gatunku nastąpił po wejściu na rynek komputerów Amiga. Można nawet mówić o pewnym kanonie estetycznym związanym z typową dla tych maszyn oprawą graficzną. Istotnie, po uruchomieniu Raptora narzuca się złudzenie, że nasz poczciwy PC przeistoczył się w Amigę. Jak wszystko w przyrodzie, ma to swoje plusy i minusy.

Tego typu gry mają zarówno fanatycznych zwolenników jak i zawziętych wrogów. Pierwsi zachwycają się wymagającymi niebywałego refleksu slalomami wśród eksplodujących obiektów przeciwnika, drudzy z niesmakiem kręcą głową i mówią o schematyzmie i monotonii. Nie zamierzam tutaj zmieniać nastawienia kogokolwiek, chciałbym raczej ocenić sprawność realizacji Raptora. Jak już wspomniałem, pod względem estetycznym gra ta wykazuje duże podobieństwo do aplikacji amigowych i jest to jedna z jej największych zalet. Płynnie przewijana, kolorowa i starannie dopracowana grafika robi bardzo korzystne wrażenie - na szczególną uwagę zasługują wspaniałe wybuchy. (Odnosiłem nieraz wrażenie, że animacja jest odrobinę zbyt wolna, lecz nie przeszkadza to w zabawie) Scenariusz został podzielony na misje o wzrastającym stopniu trudności. Musimy dotrzeć do końca obszaru opanowanego przez siły nieprzyjaciela i toczyć batalie z coraz mocniejszym przeciwnikiem. Za zestrzelenie każdego ze statków oraz naziemnych obiektów wroga otrzymujemy premię w postaci pewnej ilości gotówki, którą w przerwach pomiędzy etapami możemy wydać na unowocześnianie systemów obronnych i ofensywnych naszego myśliwca. W trakcie walki warto zestrzeliwać kontenery kryjące nowe rodzaje broni i zbierać żółte romby zwiększające moc osłony (po prawej stronie ekranu znajduje się wskaźnik zużycia osłon, jeżeli spadnie do zera nasza kariera pilota błyskawicznie się zakończy). Właściwie nie można już nic dodać; podstawą sukcesu jest refleks i jeszcze raz refleks.

FRAU TRIPPER

Raptor: Call of the shadows
Apogee/Kixx

Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
386, 4Mb RAM, VGA

Cena
☎

Magia strategii

Witaj wędrowcze w niezwykłym świecie, gdzie to co znane miesza się z tym co tajemnicze i nierzeczywiste. Witaj w miejscu pełnym czarów, skarbów i stworzeń z opowieści przekazywanych wieczorami przy świetle ogniska. Niech nikogo nie dziwią blade zjawy, złotopióre gryfy, potężne smoki, czarodzieje i hordy barbarzyńców. Wszyscy miłośnicy strategii spod znaku miecza i magii powinni zapamiętać ten tytuł: Heroes of Might and Magic. Mowa tu o grze mogącej być przyczyną "przerwy w życiorysie" niejednego wytrawnego gracza.

Program oferuje nam ciekawe przygody, krwawe bitwy i bogate łupy. W grze mamy możliwość uczestniczenia w kampanii lub rozplanowania pojedynczego konfliktu. Zaczynamy od jednego zamku, jednego oddziału rekrutów i skromnej sumy złota, która tylko z pozoru wydaje się duża. Złoto to podstawa, jeśli chcemy cokolwiek kupić lub zbudować, lecz nie zawsze wystarczy mieć go odpowiednią ilość, ponieważ do wybudowania niektórych obiektów wymagana jest też odpowiednia ilość drewna, kamienii, minerałów. Wokół zamku możemy wznosić najróżniejsze budowle. Dzielą się one na dwa typy: informacyjne i produkcyjne. Do tej pierwszej należy np. tawerna pokazująca

morale sił zbrojnych zamku. Obecność tawerny umożliwia nam również postawienie innych budowli. Z kolei studnia zwiększa pulę rekrutów podczas zakupu wojska. Druga grupa to budowle, dzięki którym otrzymujemy nowe jednostki zbrojne: łuczników, rycerzy, pikinierów lub stworzenia nie należące do rasy ludzi: gryfy, smoki, minotaury, centaury itd. To, jakimi wojskami dysponujemy, zależy od tego, do jakiego królestwa należymy: Potworów, Orków, Ludzi czy Elfów. Jak widać, decyzja o wyborze reprezentowanej przez nas rasy jest (przynajmniej na początku rozgrywki) niezwykle istotna.

Zdobywając warownie innej rasy, możemy wzbogacić szeregi naszej armii o nowe przydatne cechy. Należy jednak pamiętać o tym, że za dostarczenie każdego z wojowników trzeba sporo płacić. Ogólnie obowiązuje zasada - czym droższy, tym lepszy ale w żadnym wypadku nie należy ograniczać swego wojska do jednego - dwóch najdroższych gatunków: liczy się różnorodność. Jeśli miałbym polecić jakieś jednostki to wymieniłbym tu:

- **hydra** - wprawdzie są bardzo wolne, ale posiadają bardzo pożyteczną umiejętność - mogą atakować naraz wszystkie jednostki wroga będące w jej zasięgu. Są też bardzo odporne na ataki.
- **smok** - no, tu chyba nie muszę dużo mówić: szybkie, groźne, śmiertelnie niebezpieczne
- **feniks** - są tylko "o oczko" gorsze od smoków, a dużo tańsze
- **cyklop** - niedrogi, szybki, odporny i niebezpieczny
- **jednorożec** - bardzo groźny, łatwo radzi sobie z większością wrogów, stosunkowo niedrogi
- **palladyn** - ten to może nawet zawalczyć ze smokiem i to z dużą szansą zwycięstwa...

Ostrzegam przed walką z upiorami (najczęściej spotykamy je na cmentarzach), jeśli dysponujemy armią o dużej liczebności, ale małej sile bojowej. Duchy mają tę niemiłą właściwość, że każdy poległy z naszej strony zwiększa liczebność armii duchów. Aby nowi rekruci mogli wyruszyć na podbój świata, należy zwerbować dowodzących nimi herosów, tylko w ten sposób będziemy mogli przemieszczać oddziały. Zaciągu bohatera dokonamy po kliknięciu na zamek będący w naszym władaniu (liczba posiadanych w grze bohaterów jest ograniczona do ośmiu). Wśród bohaterów znajdują się między innymi: barbarzyńca, mag, rycerz. Każda ze zwerbowanych postaci ma swoją

charakterystkę: siłę obrony, ataku, zdolności magiczne, wiedzę, doświadczenie, co ma znaczący wpływ na przebieg bitew (radzę nie zaniedbywać "upgradeowania" naszych bohaterów, np. poprzez zbieranie artefaktów

lub zamianę zebranego złota na punkty doświadczenia). Ogólnie sugeruję wybór postaci obdarzonych zdolnościami magicznymi, ponieważ daje to nam możliwość stosowania różnorakich czarów bojowych. Szczególnie polecam następujące czary:

- **protect** - znacznie zwiększa odporność na atak wroga
- **bless** - zwiększa szansę zadania wrogowi strat
- **slow** - spowalnia jednostkę (wroga) na którą rzuciliśmy czar
- **berserker** - wrogi oddział atakuje inną swoją jednostkę (choć nie jest to regułą)
- **dispell magic** - likwiduje wszystkie rzucone czary
- **blind** - jednostka nie atakuje przeciwnika (do momentu aż sama zostaje zaatakowana).

Naturalnie czarów jest dużo więcej. Uzyskujemy je poprzez stawianie i rozbudowywanie magicznych wież, dodatkowo możemy je znaleźć na planszy gry. Rodzaj czarów i częstotliwość ich używania zależy od poziomu wiedzy i zdolności magicznych naszego bohatera. Jeśli zauważysz, że pula czarów danego bohatera zaczyna się wyczerpywać, radzę odwiedzić któryś z własnych zamków z wieżą czarów. Nowe postacie dołączamy do oddziału w bardzo prosty sposób. W posiadłości powinien znajdować się któryś z naszych bohaterów. Gdy na nim klikniemy, na dole ekranu pokazują się dwa paski: na górnym umieszczone są

"Świat bohaterów Władzy i Magii to kraina pełna fantastycznych stworzeń, walecznych rycerzy, barbarzyńców i pięknych kobiet. Odkryj jego tajemnice!"

postacie przebywające w zamku, dolny to drużyna naszego bohatera. Klikamy na wybranej postaci u góry, a następnie powtarzamy czynność na pozycji dolnej. W trakcie wypraw należy zajmować wszelkie obiekty, w których odbywa się wydobycie lub produkcja (pracownie alchemiczne, tartaki, kopalnie złota, minerałów i kamieni szlachetnych), podnosi to nasze dochody i pozwala na dalszy militarny rozwój. Rzecz jasna, po zakończonej bitwie zabieramy kosztowności należące do pokonanych postaci. Najłatwiejszym kąskiem są oddziały neutralne. Najlepiej zdobywa się na nich doświadczenie. Poza tym może się zdarzyć, że neutralny przeciwnik widząc naszą przewagę podda się, dzięki czemu wzmocnimy nasz oddział, nie ponosząc przy tym żadnych kosztów. Jeśli w trakcie walki zauważymy, że przegrywamy, nie oznacza to, że nasz oddział skazany jest na unicestwienie. Możemy kliknąć na namiot należący do nas (znajduje się on za naszymi oddziałami), pokaże się wówczas dodatkowe menu pozwalające na ucieczkę lub poddanie się (osobiście nie stosuję, walczę do ostatniej kropli eee....krwi?). Przy pomocy menu również rzucamy czary. Ważne jest kolekcjonowanie magicznych artefaktów oraz części mapy ukrytej w obeliskach (szare słupy stojące w różnych częściach krainy). Skompletowanie mapy pozwoli odnaleźć przedmiot o wielkiej magicznej mocy. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że gra posiada skomplikowany interfejs użytkownika. Opinię na ten temat zmieniamy już po pierwszych minutach grania.

Wszelkie operacje przeprowadza się bardzo prosto i szybko. Początkujący adepci skorzystać mogą z pomocy (aby uzyskać informację o danym obiekcie, należy na nim kliknąć i przytrzymać prawy przycisk myszki). Przed rozpoczęciem gry można ustawić stopień trudności, ilość i inteligencję przeciwników, kolor swojej flagi itp., poza tym w trakcie gry można dowolnie wyciszyć lub zgłośnić muzykę i odgłosy, nastawić opcję automatycznego zgrywania stanu gry czy uwidocznić przeciwników. Graficznie gra prezentuje się znakomicie. Być może animacje postaci podczas walki są trochę toporne, ale podczas emocjonującej rozgrywki ten szczegół nie ma znaczenia. Muzyka towarzysząca grze jest dosyć prosta, ale pasuje do ogólnego nastroju, zresztą - jeśli komuś nie spodoba się, w każdej chwili może ją wyłączyć. Ogólnie jednak, efekty dźwiękowe mogłyby być ciekawsze. To oczywiście nie umniejsza faktu, że gra warta jest uwagi i nie powinno się koło niej przejść obojętnie. Na pewno dostarczy wielu miłych wrażeń nie tylko miłośnikom gatunku.

MR.WINDOW

JEDEN ZAMEK, SKROMNA SAKIEWKA, NIEWIELU PRZYJACIÓŁ. POCZĄTKI ZNAKOMITEJ KARIERY CZY ZATOPIONE W ŚWIECIE SMOKÓW, MAGÓW I CYKLOPÓW ... WOLNORYNKOWE BANKRUCTWO?

CD-ACTION

Heroes of Might and Magic

New World Computing

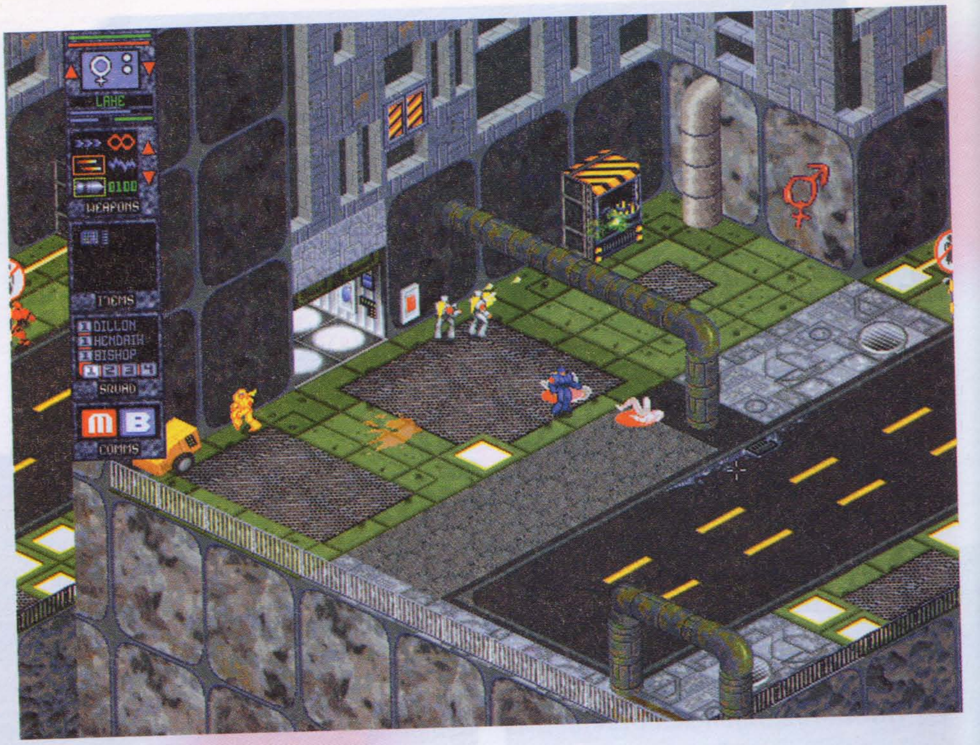
Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 67115555

Minimalna konfiguracja
486/33, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

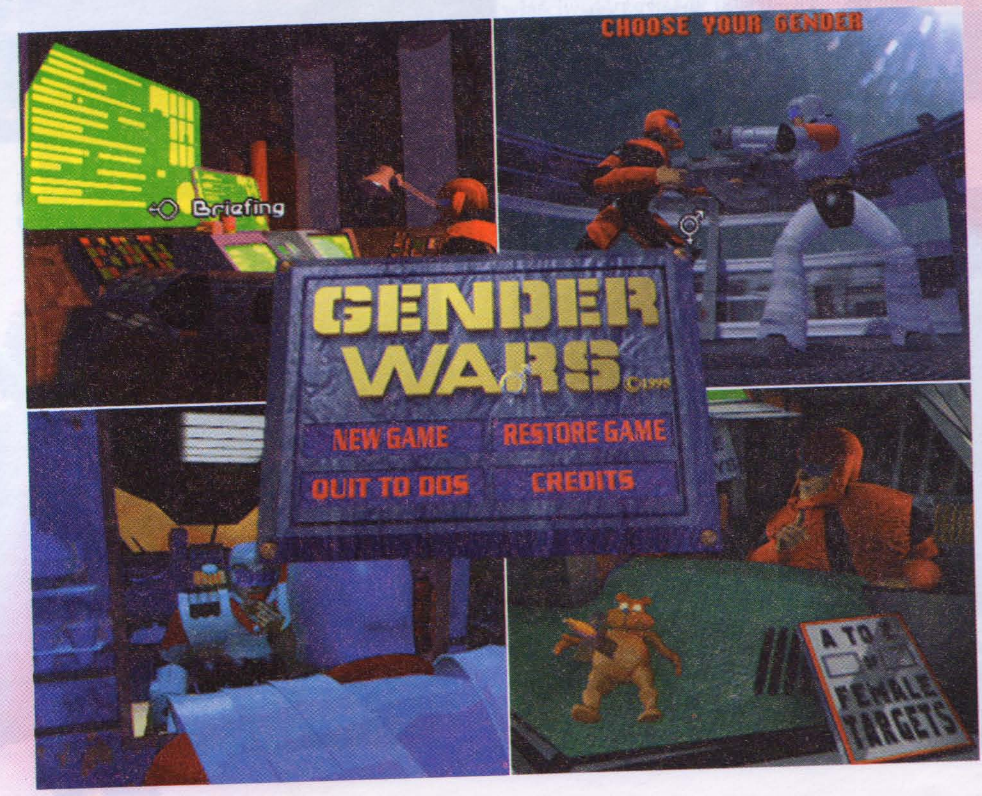
Cena
146,40 zł

Walka

Jak świat stary, człowiek zawsze prowadził wojny. Patrząc na to, co się działo w historii, można właściwie powiedzieć, że człowiek ma przemoc we krwi. Zawsze potrafił znaleźć sobie tego, z kim trzeba walczyć - wroga: może nim być ktoś posiadający inny kolor skóry, wierzący w coś innego, wyznający inne poglądy. Szczytem tej smutnej konieczności dziejowej jet chyba poszukiwanie wrogów wśród swoich. Przecież oni także mogą zaszkodzić ambicjom i aspiracjom łaknącej wciąż więcej i więcej jednostki.

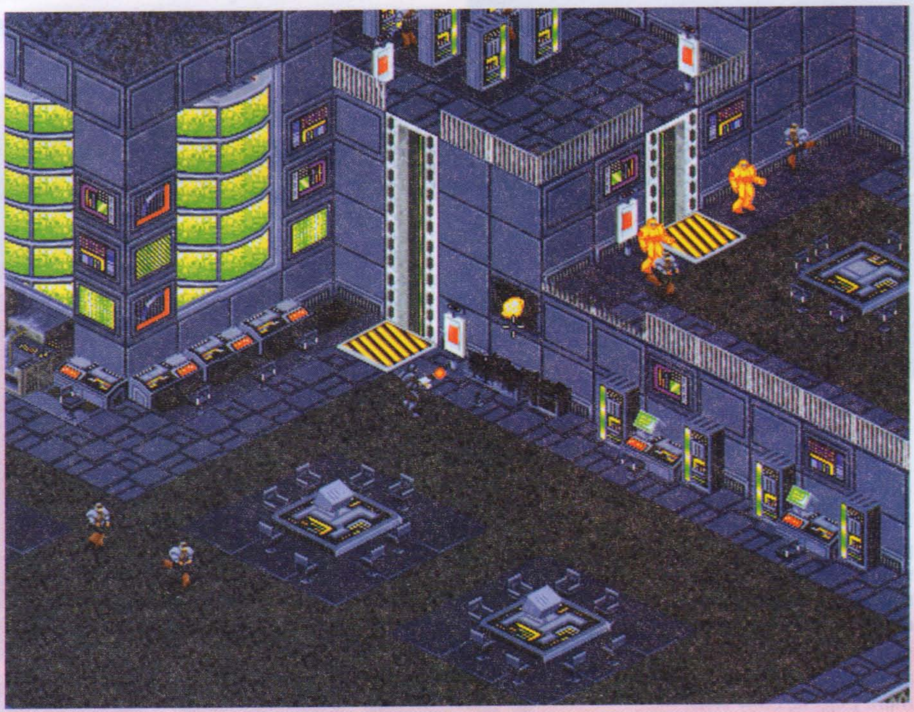


Dzisiaj nikogo specjalnie nie dziwią procesy sądowe poświęcone dyskryminacji płciowej. Jeszcze do niedawna powódkami były tylko kobiety - mężczyźni stawali przed sądem jako pozwani. Disiaj sytuacja się zmienia - trwa "wymiana ognia" w dwie strony. Takie są fakty. Fikcją (mam nadzieję) zajęli się twórcy gry Gender Wars. Mamy tu do czynienie z prawdziwą wojną między kobietami i mężczyznami (definiowanymi tutaj jako samice i samce). Nie wiem dlaczego akurat wybrano taki rodzaj konfliktu. Wynikało to prawdopodobnie z chęci zrobienia czegoś nowego. Nie będę się tu rozwodził nad wpływem gier podobnego typu na psychikę młodych ludzi, temat ten jest ostatnio bardzo często poruszany i to przez osoby o wiele bardziej kompetentne ode mnie.
W pierwszym lepszym filmie sensacyjnym można zobaczyć więcej przemocy, niż widział niejeden z uczestników najkrwawszych wojen. Co można powiedzieć na samym początku o Gender Wars? - nie mam tu żadnych wątpliwości - zabawa jest po prostu przednia. Gra praktycznie w całości obsługiwana jest myszką (lewym przyciskiem zatwierdzamy dokonany wybór oraz wydajemy polecenie przemieszczenia żołnierza , prawym zaś strzelamy). Dlatego tak ważnym jest odpowiednie zdefiniowanie wrażliwości naszego gryzonia. Z moich doświadczeń wynika, że najlepiej zgodzić się na początkowe ustawienie, ponieważ zbyt duża "ruchliwość" celownika doprowadzić może do jego czasowego znikania podczas walki (nawet na najniższym stopniu trudności). Wróćmy jednak do meritum. Pod naszą kontrolą znajdują się cztery osoby, wybieramy je w specjalnym menu. Każdy z "obsługiwanych" przez nas żołnierzy posiada swoje indywidualne cechy (warto zwrócić na to uwagę przy kompletowaniu oddziału). Po lewej stronie znajdują się okna z wybranymi osobami, po prawej - wyświetlana jest lista dostępnych nazwisk oraz broni. Początkowo posiadamy w oddziale czterech liderów, czyli żołnierzy posiadających najlepsze wojskowe cechy. Dostępna broń jest zróżnicowana: od lekkich pistoletów laserowych po ciężkie działka plazmowe. Cel każdego zadania wyjaśniony jest krótko i jasno. Oglądając w dwóch okienkach teren i cel misji, słuchamy jednocześnie wyjaśnień lektora (lub lektorki w zależności od tego, po której stronie



walczymy), w tym samym czasie mówiony tekst wyświetla się u dołu ekranu. Możemy to obejrzeć dowolną ilość razy, a gdyby były jeszcze jakieś watpliwości (w co wątpię), klikamy na opcję "informacja" i dostajemy w formie pisanej bardziej szczegółowe dane. Podczas walki mamy do dyspozycji ciekawie zaprojektowany interfejs użytkownika (znajdziemy go w lewym górnym rogu ekranu). Składa się on z zachodzących na siebie "platform". Każda z nich w dolnej

"Miarka się przebrała. Koniec słownych utarczek, nadszedł czas by przemówiły laserowe miotacze."



krawędzi zawiera nazwę, po której kliknięciu otrzymujemy odpowiednie okno pozwalające na wykonanie konkretnych operacji: zmiana broni, zmiana prowadzącego drużynę, wgląd w rozkazy, wyjście z gry np. w celu zapisania jej stanu itp. Gra posiada interesującą grafikę, nawet

płci

po wyłączeniu trybu wysokiej rozdzielczości (istnieje taka możliwość - świetne wyjście dla wolniejszych konfiguracji). Do wypełnienia mamy 28 misji. Zapewniam, że zanim uda się nam ukończyć je, nie raz skończymy w kałuży krwi. Cała sztuczka polega na tym, aby to nasi przeciwnicy odchodzili w ten sposób z tego świat częściej od nas. Mimo, iż bezpośrednio sterujemy tylko jednym osobnikiem, to pozostali nie stoją bezczynnie (pod warunkiem, iż nie są uwięzieni np. pomiędzy windami). Niekontrolowani przez nas członkowie oddziału walczą razem z nami: atakują, osłaniają, wybiegają z ekranu gry - słychać wtedy tylko tak miłe dla nas odgłosy wystrzałów i krzyki zabijanych. Możesz być pewien, że w najbliższej okolicy zlikwidowano wrogie oddziały. Denerwujące jest tylko wyjątkowo bezmyślne postępowanie "tych wolnych elektronów" z naszego komanda. Przykładem doskonale ilustrującym powyższe zdanie może być chociażby częste wchodzenie wprost na zaporę energetyczną - jak kończy się takie "bliskie spotkanie trzeciego stopnia", nie muszę chyba wyjaśniać. Wniosek - trzeba zawsze pamiętać o zasadzie ograniczonego zaufania do swoich partnerów. Mówiąc bardziej dosłownie - nigdy nie spuszczaj z nich oka. Podsumowując: program niewątpliwie wart jest naszego zainteresowania, oferuje dużo wrażeń i ma niewielkie wymagania sprzętowe jak na dzisiejsze czasy (486DX/33, 8Mb RAM). Szczególnie polecam go miłośnikom "Crusader:No Remorse". Dalsze wyjaśnienia są zbędne, po prostu zagraj!

PAWEŁ

ROZKAZ DO ATAKU ZOSTAŁ WYDANY, PIERWSZE ODDZIAŁY LĄDUJĄ NA

Gender Wars

SCi

Dystrybutor

Digital Multimedia Group
☎ (022) 6208299,

Minimalna konfiguracja

486DX/33, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, MYSZ

Cena

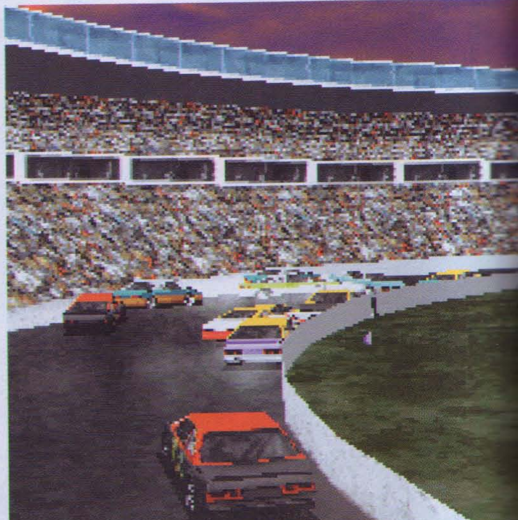
☎

Rycerze XX wieku

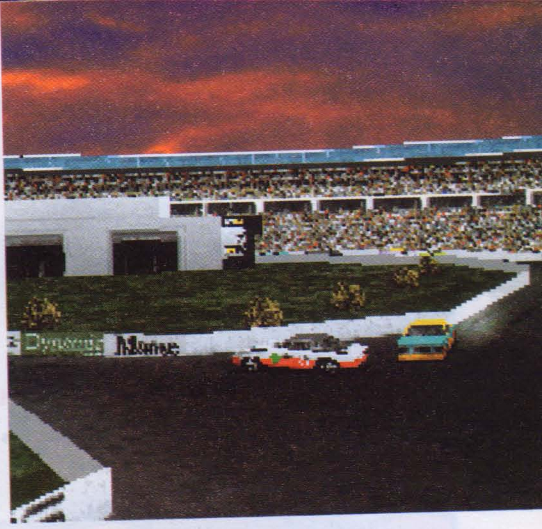
Są takie rodzaje sportu, które powstały chyba tylko po to, aby pokazać, jak wiele można zrobić ze starymi i, zdawałoby się, nieaktualnymi już pomysłami. Większość z nich została wymyślona przez mężczyzn. I tak, mieli oni kiedyś możliwość wyszalenia się na wierzchowcu wywijając szablą lub polując na dzikiego zwierza. Teraz, w dobie mechanizacji, poczciwą kobyłę zastąpiło całe stado koni mechanicznych.

W Stanach Zjednoczonych dużą popularnością cieszą się zawody samochodowe, polegające przede wszystkim nie tyle na jak najszybszym dojechaniu do mety, co wykluczeniu wszystkich przeciwników. Osobiście nie mam pojęcia, co w tym szaleństwie jest pasjonującego. Jeśli ktoś chce przejść tego typu test na odwagę ryzykując tym samym własne zdrowie, to proszę bardzo! Ja wolę inne, bezpieczniejsze, ale jednocześnie gwarantujące równie dobrą zabawę, wyjście - komputerowe Destruction Derby! Każda osoba mająca wcześniej kontakt z grami polegającymi wyłącznie na ściganiu się samochodami, teraz nie będzie mogła sobie przypomnieć, dlaczego tak emocjonująca wydawała jej się "zwykła" jazda po torze wyścigowym. Destruction Derby naprawdę wciąga! W trakcie zabawy trzeba wykazać się refleksem oraz większą wyobraźnią, niż podczas klasycznych wyścigów. Gdy pod wpływem natarczywych "zalotów" konkurentów nasz pojazd traci pierwotne kształty, coraz trudniej jest utrzymać nad nim kontrolę: zawodzi układ kierowniczy, przyspieszenia już nie są tak dynamiczne jak na początku, nie przejmuj się takimi szczegółami! Twój wóz może wytrzymać dużo więcej. Nasi konkurenci nie pozwalają nam odetchnąć, więc dlaczego my mielibyśmy ich oszczędzać? Świetnie sprawdza się tu zasada mówiąca, że najlepszą obroną jest atak. Wielkie karambole z udziałem kilkunastu pojazdów, dachowania, zderzenia z ogrodzeniami - to tylko część tego, co możemy przeżyć w tych szalonych zawodach. Program oferuje zróżnicowane scenerie: tor wyścigowy, autostrada, ulice miasta, w końcu arena, najpełniej wyrażająca szaleńczą ideę przyświecającą pomysłodawcom tego typu zawodów - minimum jazdy, maksimum destrukcji. Podczas gdy niczego nie podejrzewając w najlepsze szalejemy po arenie, automatycznie tworzony jest film, na którym

"POSŁUCHAJ OKRZYKÓW PUBLICZNOŚCI, ONI CHCĄ ŻEBYŚ WYKOŃCZYŁ PRZECIWNIKÓW" "PRAWDZIWY GLADIATOR NIE ZNA SŁOWA PORAŻKA, NIE MA CHWILI DO NAMYSŁU, PUBLICZNOŚĆ ŻĄDA OFIAR!"



KAMERA ... ZBLIŻENIE... OGLĄDAMY, PRZEŻYWAMY, UCZESTNICZYMY W DESTRUKCYJNYM WIDOWISKU. TO JUŻ NIE JEST NIEWINNY WYŚCIG. TO TRANSMISJA Z MOTORYZACYJNEJ RZEZI.



uwiecznione zostają nasze wyczyny. Wszystkie sceny "filmowane są" z kilku kamer, dzięki czemu po skończonej rozgrywce możemy wpływać na jego końcowy kształt.

"Szaleństwo destrukcji ogarnęło wszystkich, kierowcy miotają się za kółkiem - odszukać przeciwników i zniszczyć wroga!"

Z pewnością ten szczegół dodatkowo uprzyjemni całą zabawę, można później pochwalić się nie tylko swoimi dzikimi wyczynami za kierownicą, ale także umiejętnościami reżyserskimi. Do sterowania pojazdem możemy wykorzystać joystick. Możemy też użyć klawiatury: klawisz A służy do jazdy do przodu, Z - do tyłu, dzięki lewemu i prawemu klawiszowi kursora wykonujemy skręty, natomiast dzięki F1 i F2 oddalamy lub zbliżamy obraz, istnieje nawet możliwość "wejścia za kierownicę" naszej maszyny. Dźwięk jest na przyzwoitym poziomie, nasze uszy bombardowane są odgłosami miażdżonych karoserii, owacjami publiki oraz krzykliwymi komentarzami sprawozdawców. Jeśli chodzi o grafikę, to w trybie VGA Destruction Derby nie prezentują się zbyt okazale. Swego czasu gra święciła sukcesy na konsoli SONY PLAYSTATION i trzeba przyznać, że tam prezentowała się dużo lepiej. Myślę, że ten drobny mankament można było bez większego problemu usunąć, ale jednocześnie przyznaję że nie przeszkadza to w samej grze.

R2D2

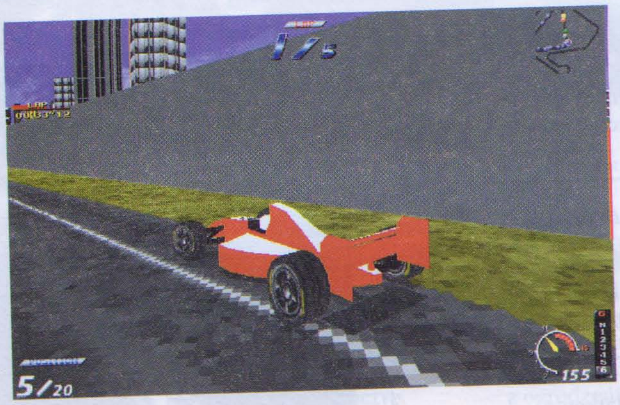
Destruction Derby
Psygnosis

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (22) 250703, 258202
fax (22) 257151

Minimalna konfiguracja
486DX/66, 8 Mb RAM, VGA, SB 16, SB AWE, GUS, MIDI

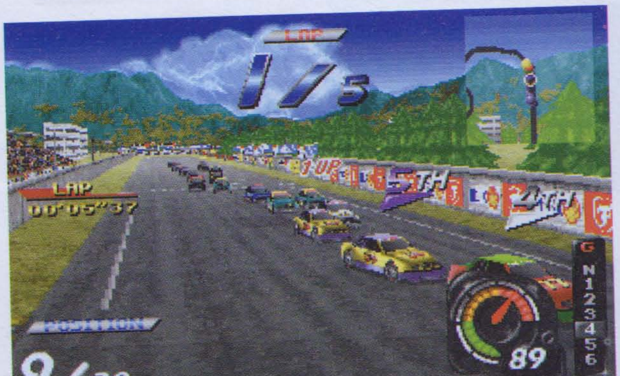
Cena
119.00 zł

Wyścigi samochodowe to coś, co może przyprawić o zawrót głowy: firmy inwestujące miliony dolarów, szybkie pojazdy, szaleni lub, jeśli ktoś woli, odważni kierowcy, hałas silników, wrzaski publiczności, widowiskowe kolizje. Dla wielu miłośników tego sportu jest to jedyna godna uwagi, niezastąpiona rozrywka. Nic dziwnego, że fakt ten nie uszedł uwadze producentom gier komputerowych. Wiedzą o tym dobrze czytelnicy naszego pisma - wiele farby drukarskiej "poszło" tu na opisy coraz to doskonalszych "symulatorów samochodowych". Każdy może tu znaleźć coś dla siebie: każdy "wyścig" proponuje nam swoistą, niepowtarzalną i wyjątkową dawkę przyjemności związanych z odczuciami towarzyszącymi szybkiej jeździe samochodem.



Gra Speed Haste zainteresowała mnie już po uruchomieniu. Mimo, że początkowo jazda "szła" trochę opornie (należało się wprawić w kierowaniu naszym pojazdem - jest bardzo czuły na każdy nasz ruch), jednak po opanowaniu paru sztuczek zaczęła się prawdziwa zabawa! Grą sterować możemy z klawiatury lub z joystika. W tym pierwszym przypadku możliwe jest dowolne zdefiniowanie klawiszy. Jeśli chcemy używać joystika, należy użyć opcji do jego kalibracji. Efekty specjalne, a w szczególności muzyka, to jeden z najefektowniejszych elementów tej gry.

W specjalnym menu wybieramy rodzaj muzyki, jakiej chcemy słuchać - oczywiście każdy z utworów jest skomponowany z myślą o bardzo szybkiej jeździe. Głośność muzyki i efektów specjalnych można regulować wedle uznania. Istnieje możliwość ustawienia grafiki tak, aby pasowała najlepiej do konfiguracji naszego komputera, lub do naszego gustu, jeśli nie mamy problemu z szybkością sprzętu. Program może pracować w wysokiej lub niskiej rozdzielczości (VGA, SVGA) - praktycznie dowolnie ustawia się ilość szczegółów widocznych na ekranie gry. Gra ma nam



FROZEN SKY
MANUAL,
MAX SPEED 320

PHOENIX ENGINE
AUTOMATIC,
MAX SPEED 310

SPEED DEMON
MANUAL,
MAX SPEED 325

Przyjemność jazdy

tutaj naprawdę dużo do zaoferowania - to trzeba zobaczyć samemu! Grać możemy w pojedynkę, ale również i w grupie. Dwie osoby

"Speed Haste - totalny odjazd dla fanów czterech kółek!"

PIERWSZY ZAKRĘT OZNACZA PIERWSZE KOLIZJE.

mogą korzystać z jednego monitora. Większa liczba graczy korzysta z modemu. Ruszamy w trasę. Mamy możliwość uczestniczenia w mistrzostwach, wzięcia udziału w pojedynczym wyścigu bądź pоćwiczenia w samotności, nie narażając innych na naszą brawurową jazdę. Dokonujemy wyboru samochodu oraz tras o różnych stopniach trudności. Zależnie od typu wyścigu, rodzaje pojazdów, którymi możemy dysponować zmieniają się - są to zatem bądź bolidy formuły 1 bądź klasyczne samochody rajdowe. Możemy ustalić ilość okrążeń i limit czasu, czas można także wyłączyć (ale tylko w grze). Swoje wyczyny podczas jazdy "kierowca" może oglądać z różnej odległości (klawisze F1-F4), ale całkowitym "odjazdem" jest opcja przełączania na różne "kamery". Trik polega na tym, że oglądamy swój pojazd co chwilę z innego punktu: z tyłu, z przodu, od dołu, z góry pod różnymi kątami, jak w telewizji podczas bezpośredniej transmisji! Do tego gra muzyka, wokół zamęt, a my pędzimy na złamanie karku. (I tak się nie ma czym przejmować, nawet czołowe zderzenie z murem nic nam nie uszkodzi!). Można jeździć nawet pod prąd! Aby użyć z powodzeniem tej opcji, wymagany jest już niezły trening. O to właśnie chodzi w Speed Haste: przyjemność jazdy, wiraże na torach wyścigowych, zakręty z piskiem opon, wyciśnięcie maksymalnej prędkości. Polecam wszystkim miłośnikom i przeciwnikom czterech kółek. Nie zawiedziecie się. No to idę grać.

Mr.Window

Speed Haste
Electronic Arts

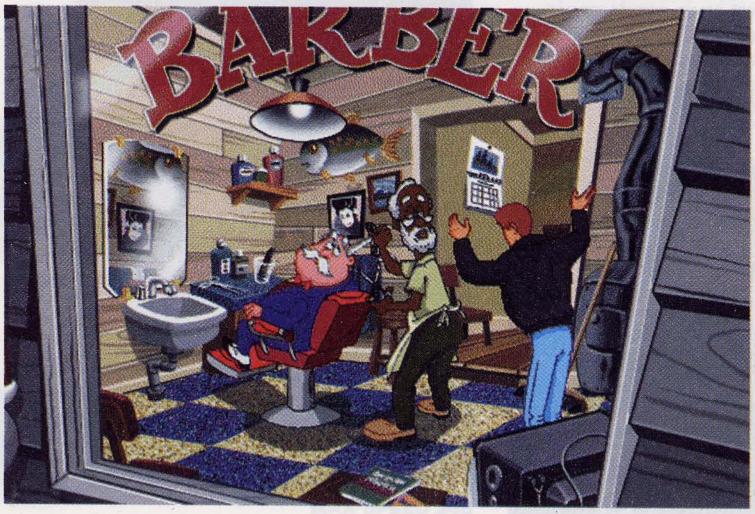
Dystrybutor
IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

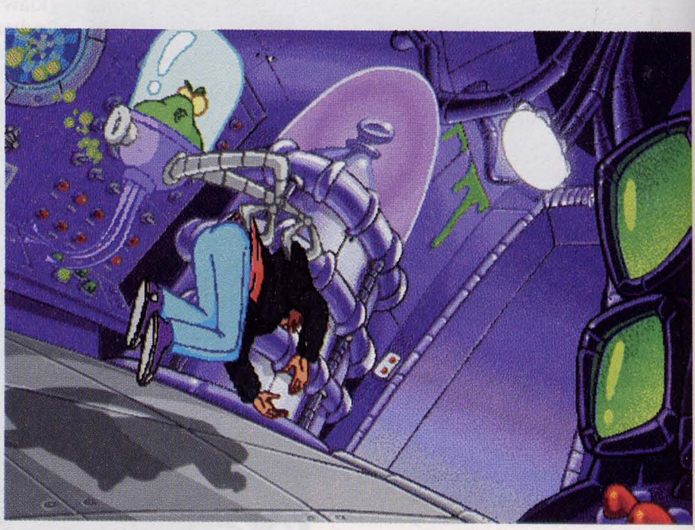
Minimalna konfiguracja
486DX/66, 4 Mb RAM, VGA

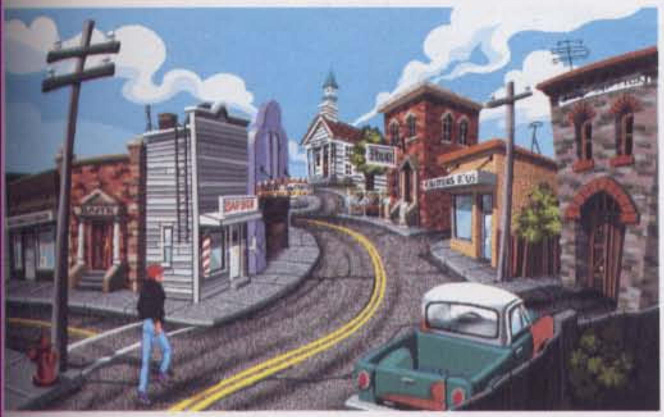
Cena
134.20 zł

Orion Burger

Miłośnikom zwariowanych przygodówek w stylu Day of the Tentacle śpieszę donieść, że pojawiła się nowa znakomita gra firmy Sanctuary Woods pod tytułem Orion Burger. Znajdziecie tam wszystko to, co lubicie: znakomitą grafikę, mnóstwo zagadek logicznych do rozwiązania (sugerowane posiadanie dużej ilości poczucia humoru najlepszego gatunku), nielinearną fabułę, mnóstwo najróżniejszych gagów oraz całą galerię "pokręconych" kosmicznych kreatur rodem z książek w stylu Autostopem przez Galaktykę (przy okazji, gorąco polecam tę książkę - ubaw nie z tej ziemi!). Postaci występujące w grze nie są martwe, tzn. cel ich życia nie sprowadza się jedynie do wygłoszenia kilku zdań w momencie, gdy je o coś zapytamy. One wręcz żyją - można je do siebie zrazić, można sprawić, by nas polubiły. W zależności od tego zachowują się odpowiednio i dzielą z nami (lub nie) swoje losy. Zacznijmy od samego początku. Gdzieś daleko w kosmosie istnieje wredna rasa kosmitów, dla której najlepszą rozrywką jest robienie najazdów na różne, nie spodziewające się niczego planety. A dalej już wiadomo - lasery w ruch, miasta zamieniają w proszek, mieszkańcy "zapraszani" są na pokłady statków kosmicznych najeźdźców, w zamiarach, którym daleko do grzecznościowej wymiany uprzejmości. Nazywasz się Wilbur. Miałeś strasznego pecha: nawinąłeś się kosmitom pod mackę. Teraz stoisz z trzęsącymi się kolanami w środku wrogiej bazy i wydaje ci się, że przebywasz w jakimś koszmarnym śnie: te stwory obok ciebie nie mogą istnieć naprawdę... Hej co oni z tobą robią...?! ZMNIEJSZAJĄ CIĘ??? O nie, gorzej już być nie może, jesteś w klatce, trzymają Cię tam, jak ludzie chomika czy inną świnkę morską... Tylko świnek morskich nie trzyma się z zamiarem przerobienia ich na kosmiczny "fastfood"... O nie, tak łatwo im nie pójdzie, żywcem Cię nie wezmą!!! Musisz się uwolnić, musisz!!! A potem... ech, co tu się martwić na zapas. Dalsze losy Wilbura są w twoich rękach. Powiem tylko tyle, że czeka Cię masa przygód w kosmosie (mówiąc ściśle - w statku kosmicznym i w Bonsville, rodzinnym mieście Wilbura). Pamiętaj, że od Twoich poczynań zależy los ludzkiej cywilizacji... (nie chcesz chyba, aby wszyscy skończyli







TAK WYGLĄDAJĄ ODWIEDZINY BURGERA.

jako hamburgery w kosmicznym barze?). Grafika w grze - pierwsza klasa, po prostu palce lizać. Główny bohater, nie wiedzieć czemu, przypomina mi mocno Teenagenta (tyle że dużo staranniej wykonanego i animowanego). Słyszymy wszystkie dialogi (jeśli angielski nie jest twoją mocną stroną, to nie pograsz sobie - dzięki dialogom uzyskujesz mnóstwo interesujących informacji). Jeśli musiałbym się do czegoś przyczepić, to odczuwalny niekiedy brak synchronizacji ruchu ust postaci z wypowiadanymi przez nią słowami. No ale to tylko tak na marginesie. Grę steruje się (myszką) bardzo łatwo; jej twórcy zrezygnowali z rozbudowanego panelu sterującego - zmory "przygodówkowych graczy". Polecenia, jakie wydajesz Wilburowi sprowadzono do minimum: popatrz, weź, użyj, itp. Obok ikon sterujących znajduje się "kieszeń", w niej gromadzisz znalezione przedmioty. Aby skorzystać z jakiegoś przedmiotu, należy na nim kliknąć myszką i wskazać miejsce, w którym (lub na którym) chce się go użyć. Na koniec malutka sugestia: gdy dostaniesz się do pomieszczenia, w którym leży stos drewnianych wiórów użyj pistoletu, miłej zabawy (he he).

"Jeżeli grając nie wybuchasz śmiechem minimum trzy razy na minutę, to są dwie możliwości: jesteś strasznym ponurakiem lub właśnie przed chwilą umarłeś ze śmiechu."

Co tu dużo mówić, jeśli uruchomisz Orion Burgera, to możesz śmiało wykreślić sobie kilka dni z życiorysu. Ja po prostu nie mogłem się oderwać!

PETER PAN

Orion Burger

Sanctuary Wood

Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja
486, 8 Mb RAM,
VGA, CD-ROM, MYSZ

Cena
☎

Wstrząs

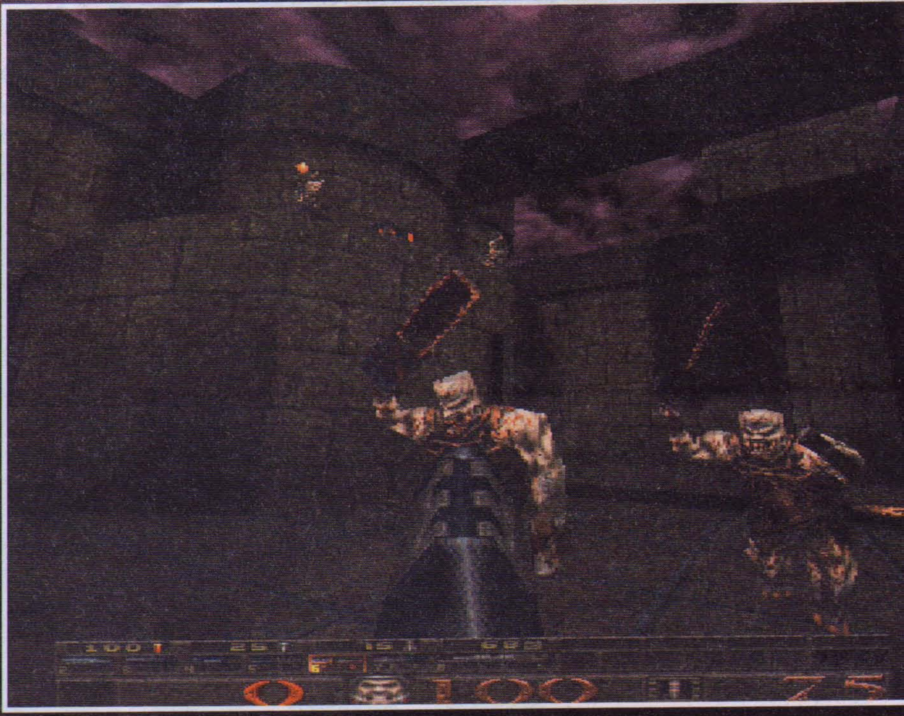
Suchy trzask iglicy uświadomił mu, że kolejna broń nadaje się już tylko do powieszenia nad kominkiem. Jednak to, co tu się działo nie wskazywało, że kiedykolwiek to nastąpi. Próbował się rozluźnić, ale palce zbielałe od trzymania spluwy nie reagowały. Rozglądnął się: krople rzęsistego deszczu rozbryzgiwały się o kamienną posadzkę, wilgotne, obrośnięte mchem mury wywoływały ciarki na plecach, a zaułki i zakamarki pełne cieni i mrocznych bestii wzbudzały paraliżujący strach, który mógł uniemożliwić najmniejszy nawet ruch. Skulony za załomem muru wsłuchiwał się w szum komunikatora, w którym przed chwilą usłyszał upiorny wrzask. Obserwował dziedziniec: leżące zwłoki podziurawionych bestii i ciała większości ludzi z jego oddziału - ślady niedawnej masakry. Ośmielony długotrwałą ciszą ostrożnie wyszedł ze swojego ukrycia. Wytrenowanym kocim chodem przemknął po mokrym kamiennym placu zerkając na wieżyczki i blanki murów. Wtem nieopatrznie nastąpił na wyryty w podłodze znak runiczny: usłyszał chrzest znieruchomiałych od wieków łańcuchów, odwrócił się w jego stronę. Jakaś magiczna siła uniosła olbrzymie głazy i wpasowała je idealnie w otwory po obu

stronach zamkniętej szczelnie bramy, odskoczył ogromny rygiel i oczom zdumionego wojownika ukazała się bestia, jakiej nikt nie potrafiłby wyśnić w najgorszym nawet koszmarze. Monstrum poruszało się w jego stronę z niewiarygodną prędkością. Wystawiło do przodu olbrzymie metaliczne ostrze, wyszczerzyło ociekające krwią kły. Palce nie zdążyły nawet zacisnąć się na spuście thunderbolta, gdy poczuł ostry ból. Wokół zapanowała ciemność...

Dwa lata temu, w apogeum sławy Dooma, firma ID Software ogłosiła, że pracuje nad kolejną grą, która ma podbić świat. Parę miesięcy temu do internetu została "wpuszczona" próbka tajemniczego produktu oznaczona kryptonimem "Quake Deathmatch Test". Była to wersja zupełnie surowa, bez potworów, bez optymizacji kodu, przeznaczona wyłącznie dla testerów "grasujących" w sieciach. Już wówczas w oczy rzucał się niesamowity realizm nowego dzieła twórców Doom-a. Ale gdy w czerwcu tego roku ujrzeliśmy kompletne demo, Quake od razu rzucił nas na kolana. Po raz pierwszy wykorzystano tu prawdziwą perspektywę, dzięki czemu "poruszamy głową" we wszystkich kierunkach. Sama architektura wnętrz jest tak dopracowana, iż dosłownie możemy przemierzać świat gry jako turyści. Wędrówka taka prawdopodobnie skończyłaby się jednak bardzo szybko, smutno i makabrycznie: nie możemy zapominać o mieszkańcach rzeczywistości skonstruowanej w Quake'u. Poczynając na bulterierach, poprzez grunty, ogry, aż do gigantów rozrywających nas pazurami i wyrzucających w naszym kierunku błękitne strumienie energii, spotkane tu postaci ani myślą nawiązywać z nami przyjacielskie stosunki. Gra nie pozostawia nas jednak z gołymi rękami: na początku posiadamy śrutówkę, a w momentach, kiedy brakuje nam już amunicji i czas stanąć z niebezpieczeństwem twarzą w twarz, odpinamy od pasa topór wojenny. Wyposażenie to nie wystarcza nam oczywiście na długom, trudno też mówić, aby było wystarczająco skuteczne: pojawiają się coraz

trudniejsi przeciwnicy, do których zlikwidowania potrzebujemy coraz mocniejszej broni. Tak więc zbieramy oręż. Kolejną zabawką, która wpada nam w ręce, jest znana dobrze z Doom'a dwururka. Przed zmasowanym atakiem uchroni nas jedynie wielolufowy karabin maszynowy i jego rozszerzony model, którego siłę ognia możemy porównać do ciężkiego karabinu maszynowego. W sytuacjach, gdy nieprzyjaciel nafaszerowany ołowiem jak pojemnik do przewozu uranu po raz n-ty podnosi się z ziemi przyprawiając nas o czkawkę, stosujemy bardziej radykalne metody, takie jak miotacz granatów i wyrzutnia rakiet, które rozsmarowują wroga po ścianach. Bronią ostateczną jest piorun dużej mocy, popularnie zwany "spawarką", która wprowadza na planszy totalny chaos. (Dla graczy, którzy lubią mocne wrażenia, proponuję użycie thunderbolta w wodzie, ale pamiętajcie - nie próbujcie tego w domu).

Grę zaczynamy w holu, który posiada trzy wejścia: są to stopnie trudności gry. Wejście z lewej strony powoduje uruchomienie gry na najłatwiejszym poziomie, środkowe daje nam



"...pracujemy nad grą która zmiażdży potęgę Dooma, tak jak Doom zmiażdżył Wolfensteina..."
John Carmac 1994 r.

normalną dawkę przemocy, natomiast do prawego wejścia dochodzimy przez korytarz, na którego ścianach wiją się ukrzyżowane postacie: oznacza to, że powinniśmy przemyśleć, czy rzeczywiście chcemy rozpocząć rozgrywkę od tego miejsca. Istnieje jeszcze jedno wejście, które umożliwia nam grę na poziomie, którego nazwa w wolnym tłumaczeniu oznacza "koszmar". Twórcy Quake'a zadbali, aby żaden z graczy nie wszedł tu przez pomyłkę, dlatego zamaskowali je - jeśli ktoś już się tu znajdzie, niech nie mówi, że nikt go nie uprzedził, co spotka go po drugiej stronie. W świecie Quake'a panują dwa proste prawa: po pierwsze - przeżyć, po drugie - iść dalej. Wiadomo na czym polega pierwsze. Jeśli chodzi o drugie - aby dotrzeć do końca etapu, trzeba odnaleźć teleport (podest jarzący się na czerwono). Skończenie poziomu nie wymaga zabicia wszystkich potworów, jednak czasami jest to niezbędne. Gdy jednak wystrzelisz ostatni nabój, nie zgrywaj bohatera, tylko biegnij, ile sił w nogach do teleportu. Podczas gry sieciowej wystarczy, aby tylko jeden z graczy doszedł do końca danej planszy. Gra sieciowa - prawdziwe oblicze gry ujawnia się w momencie, gdy w zasięgu mamy kilka komputerów. System obsługi

sieci umożliwia w Quake'u podłączenie aż 16 komputerów, z tegow wypadku podpięcia do gry powyżej 4 graczy, jedna z maszyn powinna być uruchomiona jako serwer, który nie bierze udziału w grze, tylko prowadzi obliczenia związane z samymi graczami. System sieciowy nowej gry ID jest bardzo "dojrzały": nie musimy czekać, aż wszyscy się podłączą, jak miało to miejsce w "Doom-ie" czy "Duke Nukem-ie 3D", tylko logujemy i wylogowujemy się, jak w prawdziwej sieci. Nawet jeżeli tracimy połączenie, to całość nie ulego naruszeniu - resetujemy jedynie zawieszony komputer i uruchamiamy grę od nowa. Gdy wszystko to działa poprawnie, pozostają nam już tylko dwie rzeczy do zrobienia:

a) uruchomienie opcji "deathmatch", czyli pojedynek pomiędzy graczami, co powoduje totalną destrukcjęw wypadku, gdy wpadasz między dwóch strzelających do siebie przeciwników i, przykładowo, dostajesz rakietą z lewej strony, a serią z broni maszynowej z prawej. Opcja ta jest najczęściej wybierana przez zupełnych nowicjuszy i przez super profesjonalistów, którzy przechodzą już wszystkie etapy na poziomie "nightmare"i znudziła im się walka z potworami. W opcji deathmatch" dołączono parametr "Team Games" - gracze posiadający ten sam kolor uniformów grają w jednej drużynie, przypadkowe "ustrzelenie" kolegi nie powoduje jego śmierci.

b) wystartowanie w trybie "cooperative mode" - tutaj wszyscy zawodnicy znajdujący się w sieci tworzą drużynę, która razem przemierza podziemia wspierając i osłaniając się wzajemnie. Opcja ta jest używana przez graczy, którzy nasycili się się już mordowaniem swoich towarzyszy i opanowali Quake'a na takim poziomie, że nie strzelają sobie przez przypadek w plecy. Taki jest w rzeczywisto ten legendarny, Quake.

Podsumowując, pomimo że wygórowan wymagania spowodują, że tylko pewna cz osób będzie miała przyjemność cieszyć się wędrowaniem i walką w jego świecie, to muszę przyznać, że gra okropnie wciąga. Myślę, że nawet w takim stopniu, że stanie wystarczającą i ostateczną przyczyną decy o "upgradzie" sprzętu. Wracając do "wciągania" - w pierwszym dniu pobytu Quake'a w naszej redakcji, praca po pros ustała - rozpoczęła się masa

MADBRUSH

Quake
id Software / GT

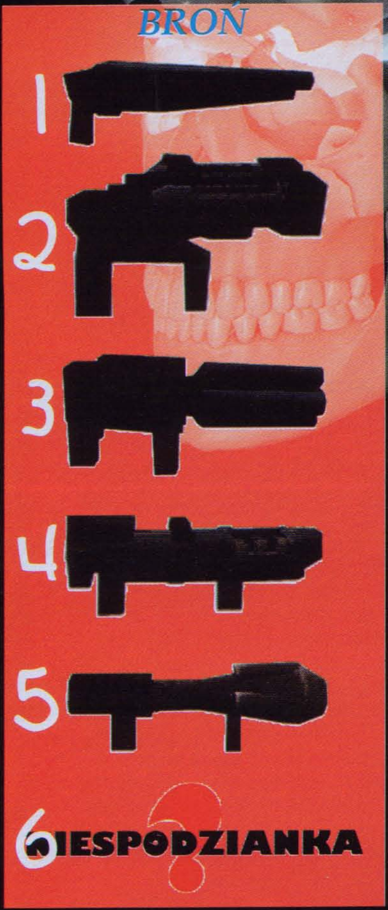
Dystrybutor
CD Projekt
☎ (22) 250703, 258202
fax (22) 257151

Minimalna konfiguracja
Pentium, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
☎

QUAKE ELEMENTARZ

CZYLI 5 RAD NA TEMAT "JAK PRZEŻYĆ PIERWSZE 5 MINUT?".



Broń - bez niej nie masz żadnych szans, by utrzymać się przy życiu. Każda z nich ma swoje wady i zalety:

1) DWURURKA po pierwsze - zabiera 2 naboje za jednym razem, po drugie - wolno się "przeładowuje", po trzecie - ma duży rozrzut przy strzale z dystansu

2) BOLCÓWKA dziurawi złych facetów stalowymi strzałkami

3) BOLCÓWKA (wersja rozszerzona) o wiele bardziej wydajna, ale bardzo szybko zużywa amunicję

4)WYRZUTNIA GRANATÓW wyrzuca pociski, które jeśli trafią w przeciwnika, wybuchają natychmiast, normalnie ładunek detonuje po 5 sekundach

5) WYRZUTNIA RAKIET potężna moc, niebezpieczna zarówno dla wrogów, jak i dla Ciebie - nie strzelaj do celu z bliskiej odległości

6) THUNDERBOLT to niespodzianka, ale jeżeli ją znajdziesz, to trzekonasz się, jaką zabójczą broń posiadasz w rękach (nie używaj jej w wodzie).

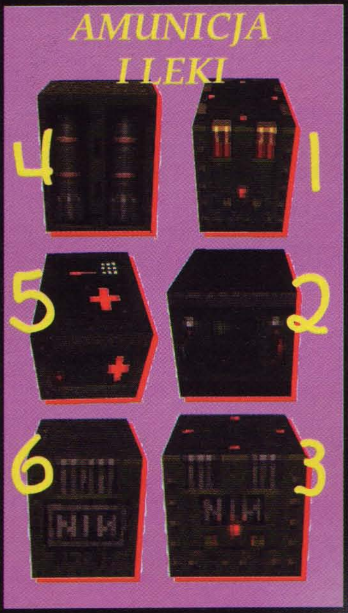
1) Jeżeli wcześniej nie grałeś w doom'a, puszczej nigdy klawisza SHIFT lub włącz opcję Autorun.

2) Opanuj poruszanie się używając klawiszy STRAFE LEFT i STRAFE RIGHT zamiast klawisza ALT - daje ci to o wiele większe możliwości manewru.

3) Noś zbroję (najlepiej czerwoną), bez niej wystarczy jeden celny strzał abyś...

4) Podczas gry sieciowej nie staraj się wyprzedzać innych, to najlepszy sposób b dostać strzał w plecy

5) Staraj komunikować się z innymi graczami, to znacznie podniesie wasze szanse przeżycia.



1) AMUNICJA do dwururki
2) GRANATY do wyrzutni
3) AMUNICJA do bolcówki (duży pojemnik)
4) RAKIETY do wyrzutni
5) APTECZKA
6) AMUNICJA do bolcówki (mały pojemnik)

ZBROJE - poruszanie się w Quake'u bez zbroi to szaleństwo albo skrajna głupota. Przeciwnik jest tak silny, że nieraz wystarczy jeden strzał, aby rozerwać Ciebie na strzępy.

1) ZBROJA ZIELONA - pochłania 20% energii strzału.

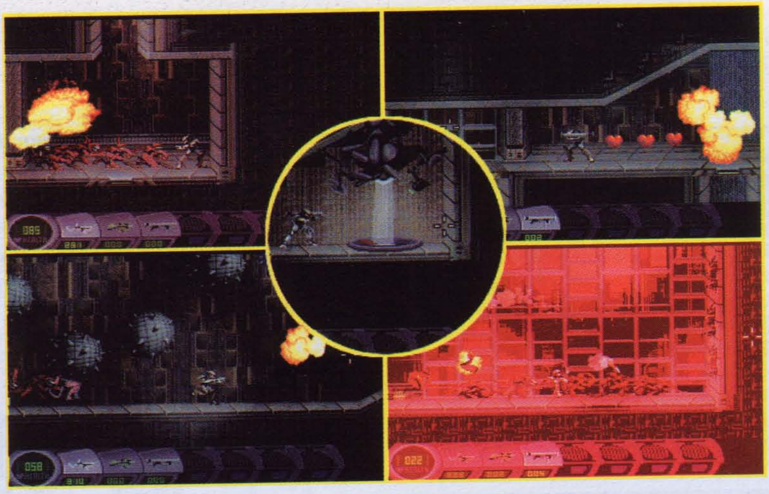
2) ZBROJA ŻÓŁTA -pochłania 50 % energii strzału.

2) ZBROJA CZERWONA -pochłania 80 % energii strzału

1) PENTAGRAM PROTECTION tworzy przez krótką chwilę wokół Ciebie a dzięki której stajesz się niezniszczalny (dobrze to wykorzystaj!)

2) QUAD DAMAGE - po "wzięciu" tego znaku siła ognia twoich br zwiększa się czterokrotnie!!! (uważaj na sw rakiety, one też mają 4-krotnie zwiększoną sił rażenia)

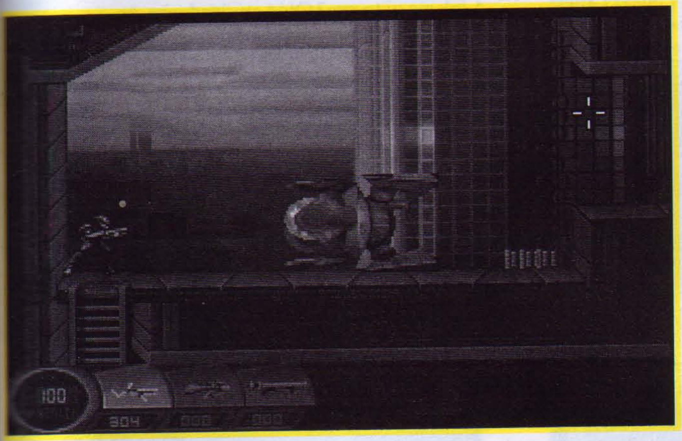
3) BIO SUIT skafander umożliwiający długotrwałe pływanie pod wodą i w zielonym śluzie (nie chroni prze lawą)



Abuse

Na poczatku chciałbym stworzyć odpowiedni nastrój. Spójrz na kalendarz. Dni, miesiące lata zaczynają uciekać. Jest rok 2009 (to wcale nie taka daleka przyszłość). Nazywasz się Nick Vrena.

Dziwnym zbiegiem okoliczności znajdujesz się w podziemnym więzieniu, w którym grasuje straszliwy wirus. Na szczęście jako jedyna osoba jesteś na niego uodporniony. U innych (więźniowie, strażnicy) spowodował straszne mutacje. Hordy dzikich (chociaż uzbrojonych w nowoczesną broń) bestii opanowały zakamarki podziemi. Wirus został stworzony poprzez nielegalne eksperymenty genetyczne. Niejaki dr Alan Blake wyodrębnił u człowieka gen odpowiadający za agresję i przemoc. Jego sekwencja nazwana Abuse powoduje chorobę powodującą straszliwe przemiany. Infekcja rozprzestrzeniła się w błyskawicznym tempie. Na szczęście nie wydostała się jeszcze na powierzchnię Ziemi. Losy świata (jak to zwykle bywa w grach komputerowych) zależą od Ciebie. Twoim zadaniem jest niedopuszczenie do rozprzestrzenienia się epidemii i jednoczesne uratowanie własnej głowy. Tak w ogólnym zarysie można przedstawić fabułę wprowadzającą w grę ABUSE. Kiedy uruchomimy po raz pierwszy nową rozgrywkę przekonamy się, że mamy do



czynienia ze zręcznościową strzelanką. Może brzmi to mało zachęcająco, ale po pierwsze są osoby które lubują się w tym gatunku, po drugie każdego od czasu do czasu nachodzi chętka (u mnie zdarza się to szczególnie po pracy z Windows-em 95) żeby porozwalać wszystko, co się rusza wokoło, a po trzecie i najważniejsze strzelanka strzelance nie równa. Śmiem twierdzić, że ABUSE jest znakomita w swoim gatunku. Teraz muszę to udowodnić. W grze tej najważniejszą nowością, nie spotykaną w innych, jest sposób kontrolowania poczynań naszego bohatera. Przy pomocy klawiszy (strzałek) poruszamy postacią we wszystkich kierunkach, za pomocą Ctrl lub Ins zmieniamy rodzaj broni, a przy użyciu myszy celujemy i strzelamy. Rozwiązanie to okazało się być wyśmienite. Gracz ma pełną kontrolę w każdym momencie. Szybkie ruchy myszą pozwalają na natychmiastową reakcję, precyzyjne wycelowanie (za pomocą celownika) i strzał. Możemy uzyskać niespotykane gdzie indziej efekty, na przykład uciekając w jedną stronę możemy niezależnie strzelać, broniąc się przed wrogami, w drugą. Daje to poczucie dużej swobody i realizmu akcji. Jednakże to nie wszystkie zalety ABUSE-a. Gra charakteryzuje sie niezłą grafiką oraz muzyką. Postacie poruszają się (oczywiście na odpowiednim sprzęcie) płynnie i swobodnie. Efekty szrzelania są dość widowiskowe (latajace kawałki ciał), a i sceneria nie jest banalna. Dodając do tego dużą różnorodność broni (siedem, co raz to lepszych modeli zdobywanych wraz z zaawansowaniem rozgrywki) oraz duża liczbę rożnego rodzaju drzwi, wind, zapadni,otwierających je przełączników, drabin, skrytek, odskoczni, platform itp. to okaże się, że ABUSE nie zasługuje na miano pierwszej, lepszej z brzegu strzelanki. Staje się doskonałą, wciągającą zabawą dla wszystkich. Możliwość zapisywania stanu gry w odpowiednich punktach, do których nasz bohater od czasu do czasu dociera, sprawia że pomimo nieuniknionych śmierci wciąż posuwamy się do przodu, nie mogąc oderwać się od rozgrywki. Zdobywanie po drodze różnego rodzaju zdolności, zbieranie pocisków, uzupełnianie energii oraz zabijanie wszystkiego wokoło to standardowe zadania w tego typu rozgrywce. Wielu powie, że takie gry ogłupiają i nie wnoszą nic oprócz sprawności operowania palcami po klawiszach. To prawda. Cele edukacyjne marnie sa realizowane w strzelance. Jednakże komputer ma być rownież formą relaksu.

"Niejaki dr Alan Blake wyodrębnił u człowieka gen odpowiadający za agresję i przemoc. Jego sekwencja została oznaczona literą A."

Dla mnie po kilku godzinach pracy czy nauki taki przerywnik, wyłączenie mózgu, a zatrudnienie sprawności manualnych daje sporo radości. Jeżeli w dodatku gra jest ciekawie zrobiona, bogata graficznie i muzycznie, wciągająca to myślę że dyskusja nad nią nie jest potrzebna. ABUSE obroni sie sam. I chociaż sam jej pomysł nie jest jakąś nowością to jego realizacja wydaje mi się bardzo ciekawa i warta zainteresowania.

Piotr Krzysztofik

Abuse

Origin/ Electronic Arts

Dystrybutor

IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/40, 4 Mb RAM, VGA, CD-ROM, MYSZ

Cena

134,20 zł

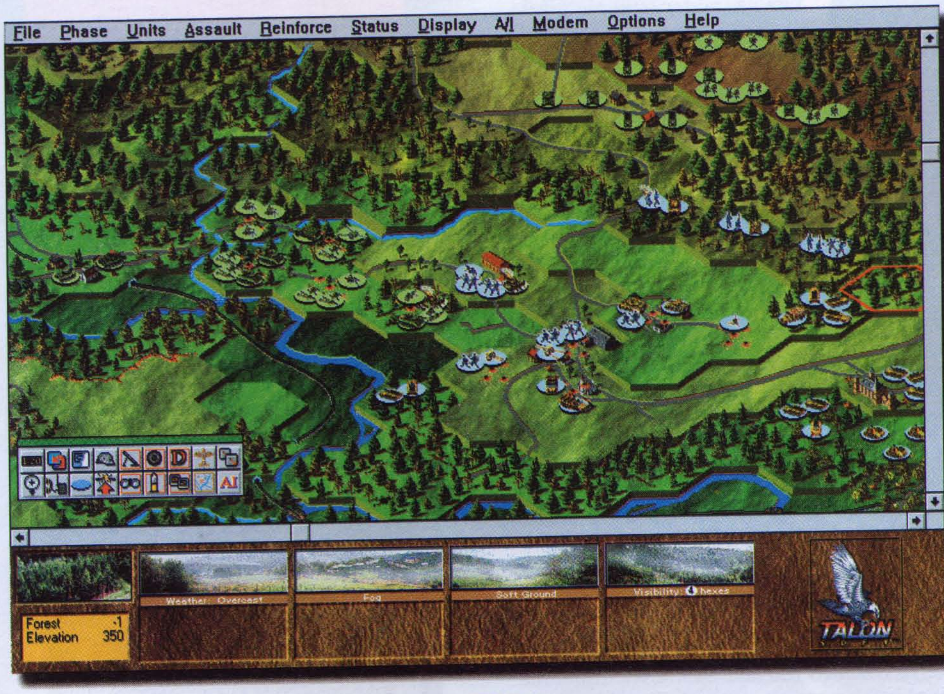
Francja, mroźna zimowa noc 1945 roku. Gdzieś z oddali słychać stłumione kanonady dział. Tu, w Ardenach, panuje jednak spokój. Bo i czego się lękać? Wojska niemieckie w defensywie, linia frontu gdzieś daleko, poza wysokimi szczytami gór. Nagle ciszę przerywa łoskot gąsienic i grzmot 88-milimetrowych dział, niebo przecinają fosforyczne blaski flar. Tyraliery niemieckich żołnierzy i potężne cielska Tygrysów i Panter suną na pozycje aliantów. Co się dzieje?! Siły niemieckie miały już być na wyczerpaniu.

Tygrysy na śniegu

Cóż, jak widać Niemcy nie tylko zdołali zgromadzić pokaźne siłym, ale postanowili również sforsować Ardeny i zadać wojskom alianckim niespodziewany cios. Wykorzystując złe warunki atmosferyczne, które uniemożliwiały sprzymierzonym wykorzystanie przewagi powietrznej, wtargnęli głęboko w ich linie obrony. I choć niemiecka ofensywa zakończyła się porażką, to pokazała ona (po raz kolejny), że nie wolno lekceważyć nawet śmiertelnie osłabionego wroga. Stała się również inspiracją dla twórców gier komputerowych.

"Battleground: Ardennes - najwyższego lotu rozrywka dla wszystkich miłośników strategii."

Dzięki Battleground: Ardennes możemy odtworzyć dzieje zaskakującego niemieckiego uderzenia. Moim zdaniem jest to jedna z najbardziej atrakcyjnych i nieszablonowych gier strategicznych, w które miałem okazję grać. Do dyspozycji mamy tutaj dwadzieścia pięć zróżnicowanych scenariuszy (wliczając w to treningowy). Jeśli jednak ktoś uzna, że liczba ta nie satysfakcjonuje go, to może wykorzystać załączony edytor.



ARDENY - OSTATNIA OFENSYWA WOJSK NIEMIECKICH.

Do gry, w zależności od upodobań, przystępujemy jako generałowie koalicji antyhitlerowskiej bądź jako "dowódcy" niemieccy. Dla miłośników "dialowania" przewidziano opcję grania przez modem. Gra oferuje ponadto sprawdzony intuicyjny system sterowania oparty na ikonach (zbliżony do tego, z czym mieliśmy okazję zetknąć się przy okazji choćby Steel Panthers), bardzo przejrzysty help on-line, kilkadziesiąt megabajtów sekwencji wideo, a także możliwość rozgrywania gry na planszy 2D lub 3D. Gracz może ustawić sobie tryb sterowania (od w pełni automatycznego, gdzie tak naprawdę do dyspozycji pozostaje tylko akceptowanie decyzji podejmowanych przez komputer, poprzez półautomatyczny, po "full manual", a także opcję "fog of war" czyli podgląd posunięć przeciwnika).

Mapa (izometryczna) oparta jest o tzw. heksy. Wykonana jest ona bardzo starannie. Klikając na "hexa" możemy zobaczyć fotografię danego miejsca oraz informacje o warunkach atmosferycznych tam panujących (stan zaśnieżenia itp.) Sprawdzałem - możecie wierzyć albo nie - praktycznie każdy heks (odpowiadający obszarowi wielkości około 250 m) ma swoją odrębną fotografię! Niesamowite... Gry toczy się w naprzemiennych turach: ruchu, ostrzału, uzupełnienia strat etc. Każda z jednostek występujących w grze posiada szereg charakteryzujących ją parametrów (siła ataku, obrony, mobilność), które są modyfikowane w zależności od tego, na jakim terenie znajdują się walczące wojska oraz jakie warunki atmosferyczne tam panują.

A jak się w to gra? Otóż stwierdzam, że bardzo, bardzo przyjemnie. Battleground: Ardennes łączy w spójną całość wątki złożonej sztuki taktyki z nieskomplikowaną i prostą, możliwą do natychmiastowego opanowania obsługą. Ponadto w przeciwieństwie do sporej ilości gier strategicznych komputer w potyczce z nami nie ogranicza się tylko do falowych ataków masami żołnierzy i sprzętu, reaguje na każde nasze posunięcie i potrafi bardzo boleśnie wykorzystać popełnione przez nas błędy. Pokonanie go daje naprawdę dużą satysfakcję...

MAC ABRA

Battleground: Ardennes
Empire

Dystrybutor
MarkSoft
☎ (022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja
386DX, 4 Mb RAM, Windows

Cena
109,80 zł

Trzy krwawe dni

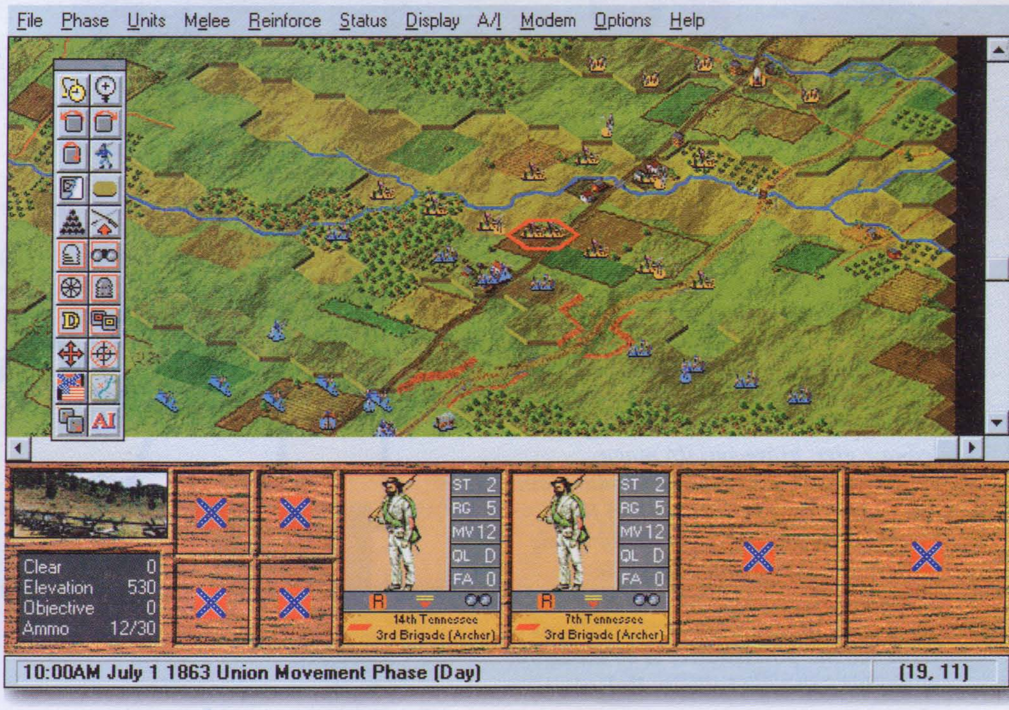
Generał Robert E. Lee wziął na siebie całą odpowiedzialność za masakrę wojsk konfederatów pod Getttysburgiem. Ale czy jego kłopoty żołądkowe mogą służyć jako wytłumaczenie straty 70 procent stanu osobowego wojsk? Kto odpowie za to, że żołnierze nie mieli butów, że nie umieli posługiwać się bronią, że nie zauważyli nawet, że z ich karabinów nie wylatują pociski? Wszystkie te "niedociągnięcia" i błędy w sztuce wojennej w połączeniu z siłami artyleryjskimi i piechotą unistów sprawiły, że pole walki pod Cementary Ridge stało się prawdziwym wzgórzem cmentarnym.

Dopiero co zachwycałem się innym produktem firmy Empire (Ardeny), a tu niespodzianka - kolejna gra z serii Battleground sprawiła, że po prostu odebrało mi dech. Bowiem Gettysburg, zachowując wszystkie zalety swego poprzednika, jest jeszcze lepszy! Aż się boję pomyśleć jak będzie wyglądać kolejna część tej serii...

Battleground: Gettysburg to odtworzenie jednego z kluczowych dla losów wojny secesyjnej epizodów - czyli krwawej trzydniowej bitwy pod Gettysburgiem. Bitwy, która pociągnęła za sobą tysiące ofiar.

"Otwieram kolejne pudełko z serii Battleground. Gram godzinę, dwie, pół dnia i już wiem: rany boskie - ta gra jest jeszcze lepsza!"

Tradycyjnie już gra oferuje nam izometryczną bardzo szczegółową mapę. W przeciwieństwie do Ardenów nie ma tu rozgraniczenia na grafikę 3D i 2D - wszystko jest w 3D, zaś gracz może (jeśli chce) powiększać mapę i cieszyć oczy bogactwem szczegółów. Grafika jest dopieszczona do maksimum, co szczególnie widać przy powiększonej mapie (obejrzyjcie dokładnie dowolny oddział). Jak to mówią - mózg staje! Szczególnie "podkręca" (przynajmniej mnie) niesamowita wręcz grywalność - po prostu czuje się obecność tych setek i tysięcy ludzi będących, zdawałoby się, w zasięgu ręki. Dodatkowo po kliknięciu na dowolny heks mapy otrzymujemy fotografię danego obszaru z informacją o nim.



TA BITWA OZNACZAŁA POCZĄTEK KOŃCA KONFEDERACJI.

Zaskoczyły mnie sekwencje wideo (tak, sekwencje!). Spodziewałem się raczej archiwalnych czarno-białych fotografii, a tu proszę - fragmenty filmu historycznego. Zebrało się ich, bagatela, około 100 Mb.

Podczas gry możemy wcielić się w dowolną ze stron konfliktu (Unistów lub Konfederatów), wybrać jeden z piętnastu scenariuszy odtwarzających poszczególne fazy bitwy, w tym jej pełną symulację (czas trwania gry wynosi wtedy mniej więcej tyle, ile w rzeczywistości trwało starcie pod Gettysburgiem). Dużą zaletą programu (podobnie jak całej serii Batlerground) jest czytelne i łatwe w obsłudze menu, help on-line oraz bardzo wysoki, niekiedy wręcz diaboliczny, poziom inteligencji komputerowego przeciwnika. Za to wszystko programistom należą się duże brawa! Nie muszę oczywiście wspominać, że zgodnie z obowiązującym w tego typu grach standardem zachowali oni również możliwość gry poprzez modem.

Efekt końcowy: palce lizać!!! Battleground: Gettysburg powinna obowiązkowo znaleźć się w zbiorach każdego zaawansowanego miłośnika komputerowej strategii.

MAC ABRA

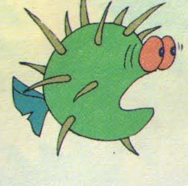
CD-ACTION

Battleground: Gettysburg
Empire

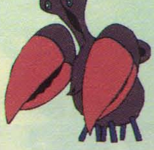
Dystrybutor
MarkSoft
(022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja
486DX, 8 Mb RAM, Windows, MYSZ, CD-ROM

Cena
109,80 zł



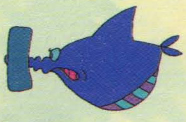
ryba - nadymka



krab

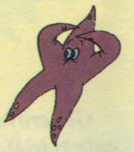
jeden z bossów

groźna papuga



ryba - młot

kotołak ninja



rozgwiazda - shuriken

Lwie przygody

Na naszym rynku oprogramowania pojawia się coraz więcej rodzimych gier. Cieszy fakt, że są one coraz lepsze, niekiedy już prezentujące dobry zachodni poziom wykonania, co przy odczuwalnie niższej cenie sprawia, że stają się łakomym kąskiem dla polskich graczy. Jedną z gier, które śmiało mogą konkurować z zachodnimi produkcjami jest "Lew Leon", wrocławskiej firmy Longsoft. Wprawdzie gra znajduje się jeszcze w zaawansowanej fazie produkcji (przewidywalny termin sprzedaży to jesień tego roku), ale już teraz można powiedzieć, że to może być spory hit - i to nie tylko w Polsce.

Lew Leon jest grą typu "familijnego". Rozumiem przez to, że grać w nią może każdy, od 5 piątego roku życia wzwyż. Przy czym najbardziej ta gra ucieszy chyba najmłodszych giercmenów oraz... ich rodziców. Czemu? Za chwilę to wyjaśnię.

ETAP "DŻUNGLA 1"

Czym jest Lew Leon? Mówiąc najogólniej jest to rozbudowana gra zręcznościowa (arcade) z elementami gry przygodowej. Wyobraźcie sobie Superfroga skrzyżowanego z Gooblins, z odlotowymi animacjami, czadową muzyką oraz grafiką, na dodatek okraszoną sporą dawką niezłego humoru.

Fabuła gry jest dość prosta (wprowadza w nią kilkuminutowe intro). Otóż, na Lwim Archipelagu żyje sobie Lew Leon, król zwierząt. Leon jest dobrym liberalnym władcą, co budzi niechęć niektórych (mało sympatycznych) poddanych. Kreatury te uknuły szatański plan - chcą zmusić króla do ustąpienia ze stanowiska. W tym celu usiłują ukraść królowi symbol jego władzy, złotą koronę. Zdradzę, że ich plan w pełni się powiódł. Skradzioną koronę podzielono na 8 części. Każdy ze spiskowców za zadanie ukryć ją na innej wyspie. Naturalnie Leon nie puścił tej zniewagi płazem i natychmiast ruszył w pościg za spiskowcami, wyposażony w kilka niezbędnych w takim wypadku przedmiotów (np. maczetę, harpun, itp. sympatyczne narzędzia).

Tu kończy się intro. Gracz przejmuje kontrolę nad grą w momencie gdy lew dotarł na pierwszą wyspę - pokrytą tropikalną dżunglą. Jeśli uda mu się pokonać piętrzące się na jego drodze przeszkody, pułapki i masę strażników będzie musiał zmierzyć się z pierwszym ze spiskowców. Dzięki temu odzyska pierwszy element korony i będzie mógł przenieść się do kolejnego etapu.

Etapów takich przewidziano 8, z czego część dziać się będzie na ziemi, część w powietrzu (lew wtedy będzie lecieć balonem), część pod wodą, a także we wnętrzach piramid, w zamku złego maga, itp.

No, tu na razie nic odkrywczego nie ma - powie jakiś rozczarowany czytelnik. Zgoda - ale trudno wymyśleć dziś grę zręcznościową opartą na całkowcie odkrywczych zasadach. Diabeł natomiast tkwi w szczegółach! Ot, chodzimy sobie po wyspie, za pomocą maczety dajemy rozmaitym zwierzakom do zrozumienia, że nie powinny nam uprzkrzać życia... i nagle docieramy do pewnego miejsca, którego nie pokonamy nawet wtedy, gdy będziemy mistrzami świata w grach zręcznościowych. Dlaczego? Ano dlatego, że w tej grze oprócz dobrego refleksu należy także wykorzystywać swój intelekt. Należy bowiem nie tylko zbierać

> "Cysorz to ma klawe życie... król zwierząt ma problemy".

rozmaite przedmioty znajdowane w czasie rozgrywki, ale też używać ich w określonym miejscu i w określony sposób. Co jest istotne (dla rodziców) to gra pozbawiona jest praktycznie elementów brutalności. Co oznacza, że w czasie całej gry nie ujrzycie ani kropli krwi.

To tyle w kwestii fabuły. Teraz zajmiejmy się nieco nudniejszymi (ale też istotnymi) sprawami technicznymi. Otóż w grze tej wykorzystano 3 niezależnie przesuwane (a nałożone na siebie) plany gry. Koniecznie trzeba wspomnieć o animacjach występujących w grze. Odpowiada za nie zespół profesjonalnych animatorów (współpracujących z wytwórnią Hanna Barbara). W efekcie otrzymujemy coś, co przypomina film animowany. Może nie są to animcje aż tak bardzo odlotowe jak w np. "Lion King", ale i tak szczęka opada. Każdy z etapów składa się z 2 podetapów, zaś każdy etap kończy finalna walka z bossem danego poziomu. Po jego ukończeniu jesteśmy przenoszeni do kolejnej lokacji (kapitalne filmiki animowane!)

Jeśli jakimś cudem ukończymy grę to w nagrodę obejrzymy kolejny (ostatni już) film animowany i w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku będziemy mogli w końcu odespać te 3 czy 4 noce zarwane przy klawiaturze. Mówię to jako gracz, który miał okazję nieco "popztykać" w tę gierkę.

SMUGGLER

Lew Leon
LONGSOFT & LERYX

Dystrybutor
LONGSOFT & LERYX
☎ (071) 214802,
fax (071) 212996

Minimalna konfiguracja
486DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
☎

HMS s.c. computers

45-018 Opole, ul. Krakowska 41 a.
(D.H. "ŚLIMAK")
45-056 Opole, pl. Teatralny 13, I p.
(SDH "OPOLANIN")
NIP: 754-000-86-70

Sprzedaż hurtowa:

**"HMS Computers" s.c.
45-018 Opole,
ul. Krakowska 41A**

tel./fax (077) 54-74-13

- *Prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na k-t odb.)*
- *Po otrzymaniu koperty ze znaczkiem (za 80 gr.) wysyłamy pełny cennik*
- *Cennik można także otrzymać faksem*
- *Korzystne warunki dla partnerów handlowych (rabaty, płatności)*

IBM PC CD

1944 Across the Rhine	134.20
A4 Network$	128.10
ABUSE	134.20
ACE OF THE DEEP	67.10
Action Soccer	75.64
Actua Soccer	122.00
ALIEN ODYSSEY	128.10
Alone in the Dark III	97.60
ANVIL OF DAWN	146.40
Arcade Pool + Overdrive	***61.00
Asterix-Cesar's Challenge	136.64
Atlas Europy	91.50
BASTION+Karzel	49.90
Battles in Time	95.00
Brain Dead 13	109.80
Caesar II	134.20
Capitalism	122.00
Chronomaster	152.50
Commanche vs. Werewolf	122.00
Command & Conq.-MISJE	85.00
CONQUEROR A.D.1086	134.20
Crusader No Remorce	134.20
Cybermage	134.20
Dark Eye	134.20
DOGZ	65.00
DUKE NUKEM 3D	Tel.
Encyklopedia Kosmosu	122.00
Euro Plus+Profess.Pack	520.00
EUROFIGHTER 2000 - TFX 2	189.10
Fade to Black	134.20
Fantasy After Dark	63.00
FANTASY GENERAL	158.60
Fatal Racing	98.82
Football Limited	170.80
Frankeinstain	159.00
Front Lines	73.20
Gabriel Knight II	176.90
Grand Prix Manager	134.20
Heroes of Might & Magic	146.40
International Tennis Open	136.64
Johnny Bazookatone	119.56
Kasparov's / Bridge	48.80
King's Quest VII	98.82
KINGDOM O'MAGIC	159.00
Klik & Play	109.80
Kolekcja „Biznes"	109.80
Kolekcja „SPORT"	109.80
Kolekcja „Symulatory"	109.80
Koshan Conspiracy	73.20
Lion	146.40
Lords of the Realms	79.30
Machiavelli-Książe/ver.pol.	109.80
MAPA POL.+NIEM+ŚWIATA+E.	99.00
Marco Polo	136.64
Mechwarrior II	128.10
Megapack III (10 gier/12-CD)	150.00
Megapack IV (10 gier/11-CD)	150.00
MEGAPACK V (10 gier/10-CD)	157.00
Megarace	25.30
Megatripak (3*CD)	65.00
Mortal Kombat 3	179.00
Napoleon	98.82
Pinball Illusions	79.30
Pinball World	79.30
Pitfall	110.00
POLSKIE KSIĄŻKI TELEFON.	92.50
Power House	***61.00
Prisoner of Ice	128.10
Pro Pinball the Web	98.82
Psychic Detective	134.20
Rebel Assault II	189.10
Red Ghost	109.80
Riddle of Master Lu	146.40
S.W.A.T.-POLICE QUEST 5	146.40
Screamer	134.20
Sea Legends	158.60
SHELLSHOCK	119.56
Shivers	134.20
Shockwave Win.	134.20
SILENT HUNTER	165.50
Silent Steel 4*CD	183.00
Soccer Stars '96(4 gry)	109.80
SPYCRAFT (3*CD)	195.20
Star Rangers	122.00
Stone Keep	170.80
Strip Poker Pro	136.64
Syracuse Language System	75.64
Teenagent	69.00
Tekwar	146.40
Tempest 2000	128.10
The Dig	158.60
Thexder	79.30
This Means WAR!	134.20
Thunderhawk 2	158.60
Time Gate- Knight Chase	136.64
Top Gun	146.40
Torins Pasage	134.20
TWENTY WARGAME CL.	122.00
Ultimate Domain	24.30
US Navy Gold (USN+Marine F.)	134.20
Video English	122.00
Warcraft II CD (IBM)	146.40
WARHAMMER S.O.T.H.R.	173.50
Wing Commander IV	189.10
Witchaven	146.40
Worms	146.40
Westlemania WFF	119.50

..+ wiele innych w pełnej ofercie

IBM PC 3,5"

BASTION	49.90
BODY SLAM WRESTLING	23.70
Bridge Challenger	103.70
Brutal Football	30.50
Cannon Fodder 2	***48.80
Car & Driver	30.50
Colonization	85.40
Edukacja (IBM)	50.00
FIRST SAMURAI	28.06
Genesia	52.46
HYPER SŁOWNIK	48.80
IndyCar Racing	56.12
International Soccer	23.60
Ishar 3	45.14
Język Angielski (IBM)	30.00
Język Niemiecki (IBM)	30.00
Kajko i Kokosz	50.02
Liga Polska Manager'95	39.04
LORDS OF THE REALMS	61.00
MANAGER PIŁKARSKI	23.70
Nascar Racing	73.20
PINBALL ILLUSIONS	58.56
POLANIE	51.24
POLONISTA	35.00
Prawo Krwi	36.60
Rally Championship	34.77
Skaut kwatermaster (IBM)	36.30
Sołtys	36.30
Speedway Manager'96	36.00
STALOWE NERWY	36.30
Teenagent	49.41
Worms	115.90
X-COM:Terror z głębin/Pol.wer	85.40
Front Lines	58.56
Harpoon II	***48.80

..+ wiele innych w pełnej ofercie

CD-SHAREWARE

Bez dżojstika nie dotykaj	25.00
Biuro (polskie opisy)	25.00
CD Action 1(gazeta) z CD	9.50
Doomsday	49.50
Encyclopedia of Games 2CD	70.00
Erotic (1-10)	25.00
Golden Games IV (I,II,III)	25.00
Grafika (polskie opisy)	25.00
Gry Pod Dos	25.00
Gry Pod Windows 1	25.00
Gry Pod Windows 2	25.00
Gwaiazdy Sharew.-grafika	20.00
Gwaiazdy Shareware-gry	20.00
Gwiazdy Sharew.-Dźwięk	18.98
Internet dla Każdego	25.00
Języki Obce	25.00
Kolekcja Ikon	25.00
Kolekcja Klipartów 1/2	25.00
Media Share (1-18)	25.00
Midi & Wave Workshop	25.00
Professional Clipart 2	75.00
Progr.i Gry Dla Dzieci	25.00
Programy Edukacyjne	25.00
Programy Narz.i Diagn.	25.00
Różowa Seria 1/2	25.00
Sounds Effects	25.00
Supermedia 1/2/3/Gold/5+	25.00
Świat Windows 95	23.50
The Day of Dark Forces	67.10
Toom Parade (poziomy Dooma)	15.90
Twój Windows 95 1/2	25.00
Windows 95-games/utilities	25.00
Z Internetu Po Polsku 1/2	25.00
Sex 4 you (TYLKO DLA DOROSŁYCH)	25.00
Top Gry 1/2/3/4/5/6	25.00

..+ wiele innych w pełnej ofercie

Nowości !

SETTLERS II	138.00 ZŁ
BATTLEGROUND: ARDENNES	109.80 ZŁ
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	109.80 ZŁ
WITCHAVEN II	TEL.

TACTICAL OPERATIONS
(NOWE, DODATKOWE POZIOMY DO GIER WARCRAFT II ORAZ COMMAND & CONQUER)
TYLKO 79.OO ZŁ

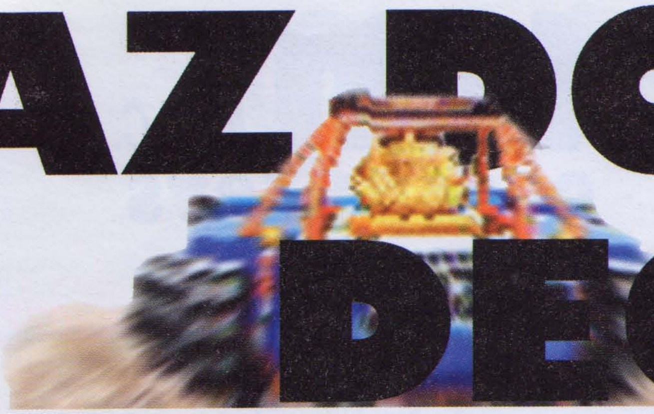
Promocja!!!

przy zakupie 2 programów rabat w wysokości 5%

przy zakupie 3 programów rabat w wysokości 10%

W OFERCIE PROGRAMY DLA KOMPUTERÓW AMIGA (WSZYSTKIE MODELE) ORAZ AMIGA CD32

GAZ DO DECHY



SPRZĘGŁO!

Grupa Team 17 słynie z dobrej jakości produkowanych przez siebie gier. Gra, którą dzisiaj przedstawię to dowód na to, że firma ostatnio ta nie tylko nie obniżyła lotów, ale wręcz wspięła się na wyżyny swoich umiejętności: cieszy oczy i uszy gracza najwyższego lotu wykonaniem.

"Nasz specjalny donosiciel koresponduje... ep... nasz specjalny korespondent donosi, że 145 zawodowych kierowców Formuły I znalazło się w ciągu jednego dnia w szpitalu w stanie ciężkiej depresji oraz z potężnym kompleksem niższości. Podobno wszyscy wspólnie zasiedli do pewnej gry ... Nazwa tej gry: WORLD RALLY FEVER!"
Wieści, nr 666 z dn. 31.05.96

ROZRUSZNIK...

WRF to zręcznościowy symulator wyścigów. Przy czym akcent położony jest tu na "zręcznościowy": elementy symulacji są zredukowane do minimum (brak tablicy rozdzielczej, ręcznej zmiany biegów, jazdę obserwujemy spoza kabiny pojazdu, itp.) W klimat gry wprowadza nas "mangowate" intro. Jeśli lubisz wszystkie te japońskie komiksy cechujące się specyficzną kreską i stylem rysowania postaci, to będziesz w siódmym niebie. Po wstępie wybieramy sobie sposób sterowania (klawiatura, joystick, joypad). W zależności od preferencji (i "siły" sprzętu) możemy dobrać sobie parametry grafiki (m.in. teksturowanie obiektów, włączenie lub wyłączenie ... kurzu (!) itp. itd.) Potem czeka nas już tylko wybór trasy, na której zamierzamy się ścigać (jest tego całe mnóstwo - 16 - o zróżnicowanym stopniu trudności; niektóre poziomy o dużej skali trudności są początkowo niedostępne - żeby do nich przejść, należy wygrać co najmniej trzy wyścigi) oraz kierowcy (z puli 8 postaci). Chciałbym tu zwrócić uwagę, że wybór odpowiedniego kierowcy będzie miał duży wpływ na styl jazdy!

1 BIEG!

Naturalnie, dopiero w tym momencie zaczyna się prawdziwa zabawa. Pozwólcie jednak, że wcześniej wspomnę o grafice i muzyce. Powiem krótko - jedno i drugie jest baaardzo dobre. Wprawdzie niewątpliwie znalazłbym jakieś gry, które pod tym czy innym względem są lepsze, ale nie o to tutaj chodzi - nie szukajmy dziury w całym. Co do moich odczuć - po prostu "z lekka" opadła mi szczęka, mimo że w swoim życiu widziałem już niejedno i byle co mnie nie zachwyci. Powiedziałbym, że grafika jest taka "konsolowa" (tzn. w stylu, do jakiego przyzwyczaiły nas gry na platformy typu Playstation - oczywiście jest to komplement!). Muzyka też od razu "chwyta za uszy".

...GAZUUU!!!

Teraz zdradźmy kilka niespodzianek przygotowanych przez autorów gry. Na początek ważna wskazówka: samochód jest dość wrażliwy na ostre "wejścia" w zakręty (człowiek czuje, jak siła odśrodkowa wyrzuca go poza monitor). Dlatego przy skrętach trzeba zachować duże wyczucie, ponieważ w przeciwnym wypadku szybko skończymy na poboczu (np. bawiąc się w kombajn Bizon pośrodku sporego pola pszenicy czy innej kukurydzy). Czego jeszcze można oczekiwać po drodze (nie licząc standardowych niespodzianek

w rodzaju drzewa, które jakimś cudem wyrosło akurat przed maską naszego wozu). No, trochę tego jest! Szykujcie się na:

- murki (kto buduje murek na trasie wyścigu?! Toż to sabotaż albo Greenpace)

- mosty (radzę zwolnić, chyba że zamierzamy sprawdzić, czy nasz samochód potrafi latać)

- rzeki - w poprzek trasy (!). Jeśli nie zdołasz wcześniej sobie "jumpnąć", to zawsze możesz popróbować wędkowania

- beczki z olejem (to chyba robota brata tego faceta, który buduje murki)

- owieczki pasące się na drodze ... przy nieostrożnej jeździe możesz zaobserowować, jak niektóre z nich wbrew wszelkim prawom biologii nagle zaczynają fruwać (Towarzystwo Opieki nad Zwierzętami na szczęście tego nie widzi).

- tunele z drzwiami, ktore mają to do siebie, że lubią się zamykać w najmniej oczekiwanym momencie...

...CZY KTOŚ WIE GDZIE JEST HAMULEC?!!

Oprócz uprzykrzania życia, Team 17 zaoferował też graczom nieco relaksu - jeśli uda się przejechać pod czymś w rodzaju transparentu, który nagle pojawia się na trasie, to można liczyć na rozmaite bonusy:

- bomby - niezła metoda przekonywania konkurencyjnego kierowcy, by na drugi raz nie wyprzedzał, jeśli się go o to nie prosi

- skrzynie z TNT - możesz rzucić taką na drogę - pierwszy z graczy, który nie zdoła jej ominąć, będzie się miał z pyszna!

- linia skrzynek z TNT - jak wyżej, z tym że tego już raczej nie da się ominąć. Można jednak ... przeskoczyć. Tutaj może się zdarzyć, że na następnym okrążeniu wpadnie się we własne sidła.

- reverse controls - niewielka niespodzianka dla konkurenta - przez pewien czas odwraca wszystkie komendy sterujące (tzn. jeśli chce skręcić w lewo - samochód jedzie w prawo, zamiast przyspieszać - hamuje itp.) Również to urządzonko porzucamy na trasie jazdy przed rywalem.

- POW - na pewien czas zapewnia ci nietykalność - tzn. nie ponosisz konsekwencji stłuczek, uderzeń w murki itp.

- Turbo - no cóż, na krótki czas Twój pojazd zmienia się w coś w rodzaju naziemnego samolotu naddźwiękowego. Mówiąc krótko: dostajesz potężnego "kopa" i jedziesz dużo szybciej oraz dużo szybciej przyspieszasz.

...META!

Ludzieee! Jak w to się fajnie gra!!! The Need for Speed + nawalanka = World Rally Fever. Czytając ten opis możesz być sceptycznie nastawiony. Ja grałem, więc wiem - ubaw po pachy, nerwy jak postronki, palce sztywnieją od naciskania gazu. Co? - co to ma znaczyć "loser"?! Jak to: tylko 8-me miejsce? Niiieee, gram jeszcze raz! (Nie muszę chyba dodawać, że gra jest warta swej ceny i polecam ją każdemu?)

ROADRUNNER

CD-ACTION

World Rally Fever
Team 17

Dystrybutor
Mirage Software & Media
(022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

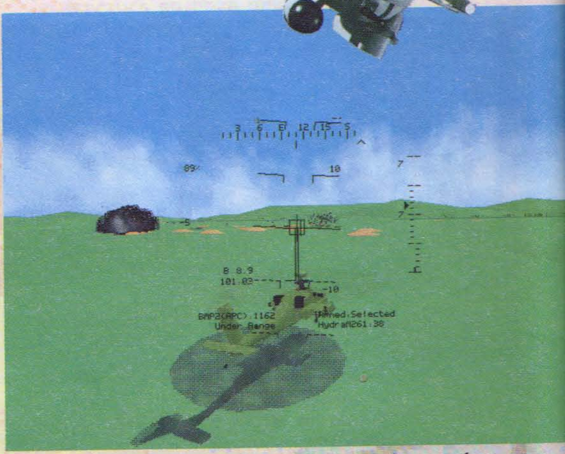
Minimalna konfiguracja
486SX/25, 8 Mb RAM, VGA

Cena
119,56 zł

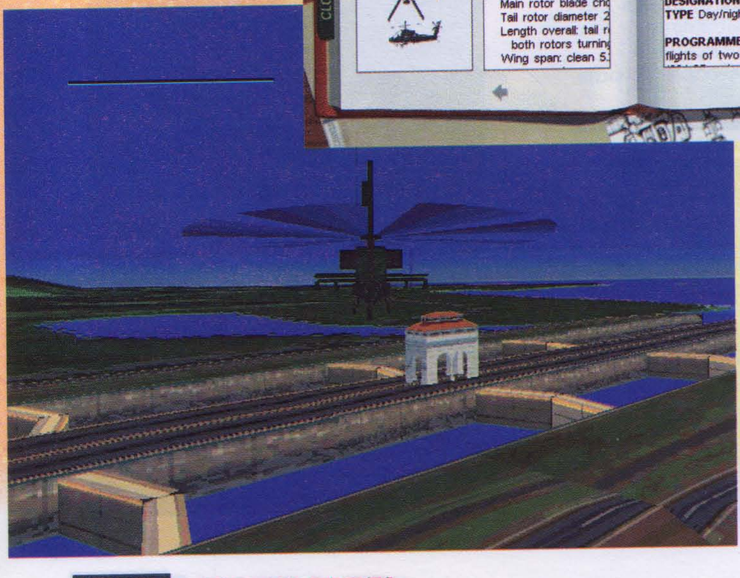
Wirujący Zabójca

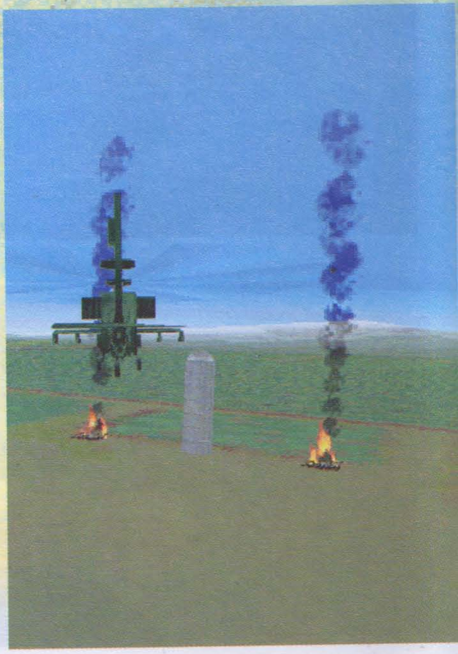
Apache to amerykański śmigłowiec bojowy. Jego uzbrojenie, niesamowita zwrotność i najnowocześniejsze, wszechstronne wyposażenie wspomagające, czyni go najbardziej morderczym śmigłowcem, jaki kiedykolwiek wzbił się w powietrze. Istnieje jednocześnie pogląd, że jest to najbrzydsza maszyna powietrzna, co jednak nie ma żadnego znaczenia - Apache i tak skutecznie sieje strach w oddziałach przeciwnika.

AH 64 Longbow to gratka dla wszystkich miłośników realistycznych symulatorów. Niewiele jest programów oddających tak wiernie rzeczywistość lotu - twórcy gry niezwykle poważnie podeszli do tematu i dokładnie odtworzyli nie tylko budowę tego helikoptera, ale także jego zachowanie się w powietrzu. Do dyspozycji mamy wszystkie urządzenia pokładowe, znajdujące się w prawdziwej maszynie: naprowadzanie na cel (IHADSS, TADS), rozpoznawanie celów (FLIR, DVO, DTV), widzenie podczas zerowej widoczności (PNVS), zakłócanie (ECM, IR), kontrola (MFD, SFD), że o samym uzbrojeniu nie wspomnę. Musimy nauczyć się, jak je obsługiwać oraz poznać, w jakich warunkach są one najskuteczniejsze (nie sposób omówić wszystkiego choćby pokrótce, ale od czego instrukcja obsługi?). Nauka latania nie jest łatwą sztuką.... Program oferuje nam możliwość wyłączenia realizmu gry, jednak ten zabieg pozbawia go bardzo istotnego szczegółu, co znacznie obniża jego atrakcyjność, dlatego nie polecam. Możemy odbyć szereg misji, wziąć udział w pojedynczych akcjach lub kampanii. Przed każdym zadaniem należy dokładnie zaplanować trasę. Przyjdzie nam walczyć na Cyprze, w Korei i Jemenie, wykonując akcje zwiadowcze, zadania specjalne, osłaniając konwoje i w ogóle strzelając do wszystkiego, co podejrzane. Zaletą helikoptera jest to, że może on wykorzystywać ukształtowanie terenu - to bardzo istotny atut pozwalający na



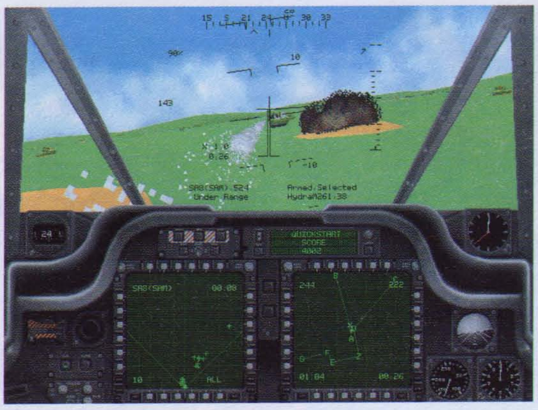
LOT NA BARDZO NISKIM PUŁAPIE SPRAWIA, ŻE JESTEŚMY NIEWIDZIALNI NAWET DLA RADARÓW NAJNOWSZEJ GENERACJI.





W GRZE BĘDZIESZ MÓGŁ NISZCZYĆ NIE TYLKO POJAZDY OPANCERZONE. W WOLNYCH CHWILACH WARTO ZROBIĆ MAŁY "SKOK NA BOK", BY NACIESZYĆ OCZY EFEKTOWNYMI EKSPLOZJAMI BUDYNKÓW.

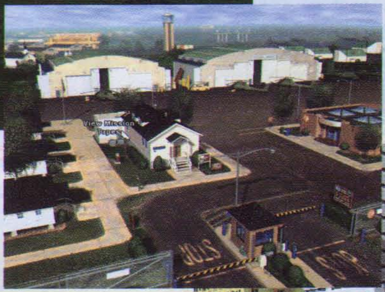
TWÓRCY PROGRAMU POŚWIĘCILI SPORO CZASU NA STWORZENIE REALISTYCZNEJ SCENERII. NASZ APACHE PREZENTUJE SIĘ DOSKONALE NA TLE WIEŻOWCÓW.



POLE WALKI WIDZIANE Z KOKPITU NASZEGO AH-64D.

zaskoczenie przeciwnika. Każdy pagórek, czy inne wzniesienie, za którym możemy poczekać (wisząc w powietrzu), jest naszym sprzymierzeńcem. Apache jest jednostką przeznaczoną dla dwóch osób: strzelca i pilota. Rzecz jasna, twórcy gry też na to wpadli i dali nam możliwość gry we dwójkę - to naprawdę rewelacyjna opcja, dająca o wiele większą satysfakcję z zabawy. Wspólnie grać można przez modem, sieć albo po prostu przez kabelek. Ale to jeszcze nie koniec - w zabawie może uczestniczyć aż 16 osób! Takiej eskadrze nikt się nie oprze, no i nie muszę chyba dodawać, ile radości sprawia taka "gra zespołowa". Dodatkową atrakcją jest fakt, że program może obsługiwać joystick specjalnie skonstruowany dla symulatorów powietrznych - ten szczegół to gratka dla wielu zwolenników latania. Co można powiedzieć na koniec? Produkt wart jest uwagi i z pewnością zdobędzie szerokie grono zwolenników: ładna grafika z regulowaną ilością szczegółów, sugestywne efekty dźwiękowe, różnorodność misji, wysoki próg realizmu. To zapewnia Apache-owi miejsce w ścisłej czołówce podniebnych symulatorów. Satysfakcja gwarantowana, albo zwrot....do bazy.

"Odgłos obracającego się wirnika - to wszystko co, zdąży usłyszeć przeciwnik, reszta będzie już tylko wspomnieniem. Apache to śmiertelnie niebezpieczny wojownik."



R2D2

Jane's AH-64D Longbow
Electronic Arts

Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
☎

Osadnicy

Z pewnością większość z Was pamięta wydaną jakiś czas temu i cieszącą się sporym powodzeniem grę Settlers firmy BlueByte, stanowiącą ciekawą odmianę strategii. Mnóstwo maleńkich ludków poruszało się w mrówczej pracy na planszy budując domy, pracując, niszcząc i zabijając przeciwnika. Wszystko to tworzyło specyficzną mieszaninę eksterminacji i wzrostu, rozwoju gospodarczego własnej cywilizacji. Gra ta mocno mnie zafascynowała i od kilku miesięcy czekałem na zapowiadaną od dawna jej drugą część o sławetnym podtytule 'Veni, Vidi, Vici' (przyszedłem, zobaczyłem, zwyciężyłem).

VENI...

Od razu po uruchomieniu gry widać odczuwalną zmianę jeśli chodzi o grafikę. Pierwsza część Osadników pracowała jeszcze w trybie VGA/SVGA, druga już nie ruszy bez standardu VESA. Pole gry w Settlers 2 (takie trochę "oszukane 3D") po prostu kipi życiem - drzewa poruszają się

"Uruchomiłem... spojrzałem i ... wsiąkłem!"

targane wiatrem, po łąkach kicają zajączki (aż się prosi by zapolować...). Można usiąść i patrzeć. Jeśli ktoś ma odpowiednio mocny sprzęt, to może odpalić sobie grę w rozdzielczości 1024 x 768. Oprawie graficznej w pełni dorównuje oprawa muzyczna. Przystępując do rozgrywki mamy do wyboru tzw. wolną grę (Free Game) lub też kampanię (Campaign), składającą się z określonej ilości misji. Pierwszy scenariusz to swoisty podręcznik, wprowadzający powoli w świat drugiej części gry. Naturalnie istnieje możliwość gry większej grupy graczy, a nawet symultaniczna rozgrywka dwóch przeciwników na jednym komputerze! (ekran jest wówczas podzielony na dwie części). Możemy zdefiniować sobie ilość przeciwników (jeśli gramy z komputerem), i każdemu z nich przypisać określoną narodowość (Japończycy, Rzymianie itp.) Co prawda narodowość nie ma jakiegoś specjalnego wpływu na przebieg gry, ale różnica jest widoczna w stawianych budowlach (różne tradycje architektoniczne). Niby nic, a jak urozmaica grę!

VIDI...

Początek każdej misji to zamek stojący samotnie pośród lesistych dolin i wzgórz. Od razu należy zabrać się do roboty. Zasada budowy nowych obiektów i dróg różni się w stosunku do części pierwszej jedynie tym, że stawiane budynki są inaczej podzielone ze względu na swoją wielkość. Pamiętając o wszystkich powiązaniach pomiędzy

zawodami występującymi w grze, stawiamy pierwszy budynek. W oczy rzuca się duża różnorodność dostępnych budowli - nie jest ich już kilka, jak w części pierwszej, lecz kilkadziesiąt. Naturalnie w trakcie budowania należy zachować umiar. Jeśli postawimy np. za dużo kuźni, to może się zdarzyć, że ze względu na niskie wydobycie surowców w kopalniachbędą one stały bezczynnie (kłania się ekonomia). Są cztery rodzaje kopalni. Aby zacząć wydobycie, najpierw w zgodzie z tradycją wysyłamy geologa, aby zbadał teren. Jeśli chodzi o nowe obiekty, to Settlers 2 w stosunku do "jedynki" jest tylko trochę bogatszy. Mamy więc tu na przykład "donkey breeder", coś, co można przetłumaczyć jako "ośla farma" (hm). Dzięki osiołkom transport rozmaitych surowców jest efektywniejszy. Ponadto stoczniowcy (shipbuilders) mogą tworzyć galery i galleony. Istnieje również "instytucja" zwiadowcy (Scout), który w razie czego dokładnie zbada otaczający nas teren.

VICI...

Tworzenie własnego imperium to oczywiście nie tylko gospodarka. Z jego rozwojem nierozdzielnie związane jest prowadzenie wojen (choć owocne podboje nie mogą się odbywać bez odpowiednio rozwiniętego zaplecza gospodarczego). Samo prowadzenie walki jest nieco statyczne (z punktu widzenia gracza), no ale w końcu to nie Warcraft... Również tutaj Settlers 2 ma do zaoferowania trochę nowości: kapatpulty, doskonałe do ostrzału strażnic wroga.

Jeśli chodzi o sterowanie, to nie ma się tu nad czym rozwodzić - podobnie jak w pierwszej części jest ono oparte na systemie ikon, które są tak dobrane, aby ich funkcje można było szybko rozpoznać bez większego wysiłku umysłowego. Zresztą od czego jest instrukcja?

Co można powiedzieć na koniec? Gra jest niewątpliwie bardzo dobra i godna polecenia. Jest to jeden z tych produktów, które "rozgryza się" w jedną godzinę a gra się długie tygodnie. Łączy zalety Warcraft, Colonization i SimCity, nie powielając ich wad. Nie ma jednak doskonałości. Po spotkaniu z Settlers 2 czuję jakiś leciutki niedosyt. Wynika on chyba z tego, że moim zdaniem Blue Byte poszło nieco na łatwiznę, tzn. dokonało tylko lekkiego retuszu gry, nie zmieniając zasadniczo niczego. Parę poprawek do grafiki to trochę za mało jak na kilka lat czekania.

Paweł Płaza

CD-ACTION

SETTLERS II

BlueByte

Dystrybutor

CD Projekt

☎ (22) 250703, 258202
fax (22) 257151

Minimalna konfiguracja

486/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, MYSZ

Cena

138 zł

Być może już w niedalekiej przyszłości na polach walki pojawią się kroczące, metalowe monstra siejące strach i spustoszenie wśród wrogów. Nie straszne im będą żadne przeszkody. Ludziom z trudnością przyjdzie uwierzyć, że armie w przeszłości mogły obyć się bez tak podstawowego i uniwersalnego sprzętu.

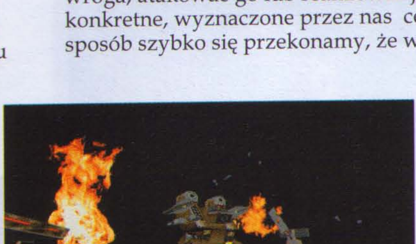
Metalowe m
Earthsie

Jak to zwykle bywa, nasza ukochana Ziemia została napadnięta przez wrogą, bezwzględną i zaborczą obcą cywilizację. Tym razem w roli agresora występuje banda zielonych terrorystów z antenkami. Biedacy nie wzięli jednak pod uwagę faktu, że my, ludzie bardzo przyzwyczajamy się do tego, co posiadamy i do miejsca, w którym żyjemy - za nic nie pozwolimy sobie odebrać tego, co sprawia nam przyjemność. W zaistniałej sytuacji nie pozostało nam zatem nic innego, jak dać delikwentom porządną nauczkę i przetrzepać im ich zielone tyłki. Tak się przypadkiem (?) złożyło, że nasi przeciwnicy dysponują sprzętem dokładnie tej samej klasy, co my. Dzięki temu znamy wszystkie słabe punkty najeźdźców. Niestety - wzajemnie. Walka zapowiada się naprawdę zaciekle...

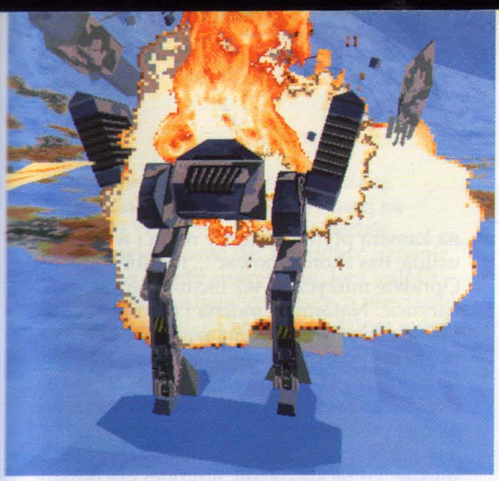
Pojedynek rozpoczyna się już w bazie, gdzie musimy zadecydować, jakie modele walczących w naszym imieniu i pracujących dla nas robotów skierować do produkcji oraz jaki rodzaj uzbrojenia i urządzeń wspomagających dołączyć do tych, które wysyłamy do boju. Początkowo mamy niewielki wybór. Kiedy jednak z czasem nasz arsenał rozrośnie się (do olbrzymich rozmiarów), trzeba będzie trochę pogłówkować - okazji do wybierania w najróżniejszych sytuacjach i spośród wielu atrakcyjnych alternatyw nie zabraknie. Poza tym należy dbać o stan techniczny naszych maszyn bojowych - to ważny element, jeśli nie chcemy "rozkraczyć się" podczas walki. Gdy dochodzi do starcia, przede wszystkim liczy się siła ognia. Jest to powód, dla którego powinniśmy skoncentrować uwagę przede wszystkim na potężnych jednostkach. Trzeba jednak pomyśleć także o paru mniejszych modelach, które służą nie tyle do walki (szybko są niszczone), co do zwiadu, podobnie jak pojazdy latające. Pierwotnie przyjdzie nam walczyć w pojedynkę. Liczebność naszego wojska w trakcie rozgrywki szybko jednak wzrośnie i wtedy będziemy mieli możliwość zabrania do akcji kilku towarzyszy broni (awansując oczywiście tym samym do rangi ich dowódcy). Nasi podopieczni mają za zadanie wykrywać wroga, atakować go lub realizować jakieś konkretne, wyznaczone przez nas cele. W ten sposób szybko się przekonamy, że walka

"High-tech roboty pomagają człowiekowi w obliczu zagrożenia z kosmosu. Czy brzmi to jak bajka o pojednaniu rasy ludzkiej z techniką? Zagraj w Earthsiege 2, a przekonasz się."

w oddziale jest o wiele bardziej skuteczna niż solo. W trakcie akcji trzeba mieć "oczy wkoło głowy", do czego najlepiej wykorzystać radar (F4). Urządzenie to mimo nadzwyczaj skomplikowanych funkcji, które spełnia, jest dziecinnie proste w obsłudze: wystarczy ustalić jego zasięg i tryb działania, i już będziemy mogli wykrywać wrogie jednostki i zabudowania. Zainteresować należy się również kolejnym systemem obronno-prewencyjnym: osłonami. Dobrze jest przełączać je podczas ataku, co pozwoli nam na ich maksymalne wykorzystanie i wydłuży

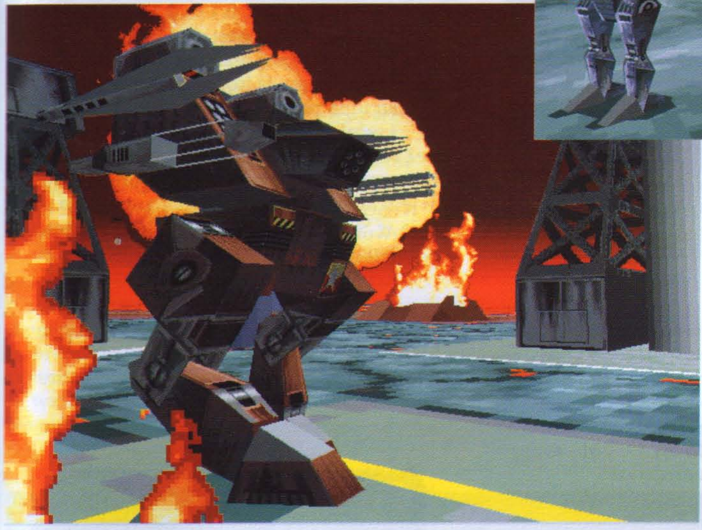


OSŁONY NASTAWIONE. RADARY WYKRYŁY W ODPOWIEDNIM MOMENCIE ZBLIŻAJĄCYCH SIĘ WROGÓW. LASEROWE DZIAŁKA SKIEROWANE SĄ WE WŁAŚCIWYM KIERUNKU. URUCHAMIAM SYSTEM RUCHU METALOWEGO POTWORA...



TO JEST WŁAŚNIE TO, CO WYZNAWCY KULTU SYMULACYJNEGO LUBIĄ NAJBARDZIEJ: JAK NAJWIĘCEJ PRZEŁĄCZNIKÓW I PRZYCISKÓW, JAK NAJWIĘCEJ OPCJI I MOŻLIWOŚCI RÓŻNORODNYCH USTAWIEŃ. TAK WŁAŚNIE REALIZM ZLEWA SIĘ Z FANTAZJĄ - CO TU JEST FANTAZJĄ?

onstra
ge 2



żywotność naszego robota. Ponadto przyda się jeszcze radiostacja (F2) i mapa (F7), resztą nie ma się co przejmować - na niewiele się zda w ogniu walki. Aby osiągnąć sukces bojowy, musimy poważnie pomyśleć o rodzaju strategii. Naszymi celami powinny stać się zwłaszcza słabe punkty przeciwnika. Idealnym wyjściem jest podejście nieprzyjaciela od tyłu - jednak na to nie liczyłbym specjalnie. Proponuję raczej skoncentrować się na ... nogach - są to miejsca najmniej osłaniane i dosyć podatne na uszkodzenia. Pewnie, że istnieją i inne wyjścia - można np. trafić w generator mocy, możliwość taka graniczy już bardziej z cudem niż z planowaną akcją, proponuję więc nie zawracać sobie nią głowy; no, chyba, że ktoś jest po prostu szczęściarzem. Tak czy owak, do celowania warto użyć komputera - na nic zda się siła ognia, gdy pudłujemy. Jeśli uda nam się przeżyć, będziemy mieli pełne ręce roboty. Czeka nas cały zestaw najróżniejszych misji: począwszy od małych potyczek, poprzez akcje zwiadowcze, ratownicze, ochronę baz, konwojów, wypady na umocnienia wroga, a na wielkich bitwach skończywszy. Podczas wszystkich tych "wędrówek" będzie do czego "przykleić oczy" - nasi przeciwnicy opanowali szeroki wachlarz sposobów na spektakularne niszczenie się, co zwłaszcza w trybie SVGA wygląda rewelacyjnie. W ogóle grafika w Earthsiege 2 jest starannie dopracowana, co w połączeniu z całym jego nastrojem tworzy naprawdę interesującą mieszankę. W ogóle, to właśnie klimat sprawia, że na tle innych symulatorów ES2 wypada tak oryginalnie. Myślę, że za to przede wszystkim należy się pochwała twórcom gry. Dźwięk również nie pozostaje w tyle: eksplozje, strzały, wyładowania, informacje dobiegające z radiostacji. Wszystko to trafnie uzupełnia obraz toczącej sie rozgrywki i współtworzy tajemniczy klimat polowania i walki. Odprawa skończona, wiecie już wszystko o wrogu, a więc w drogę. Pamiętajcie - Ziemia liczy na Was. Życzę udanych łowów.

R2D2

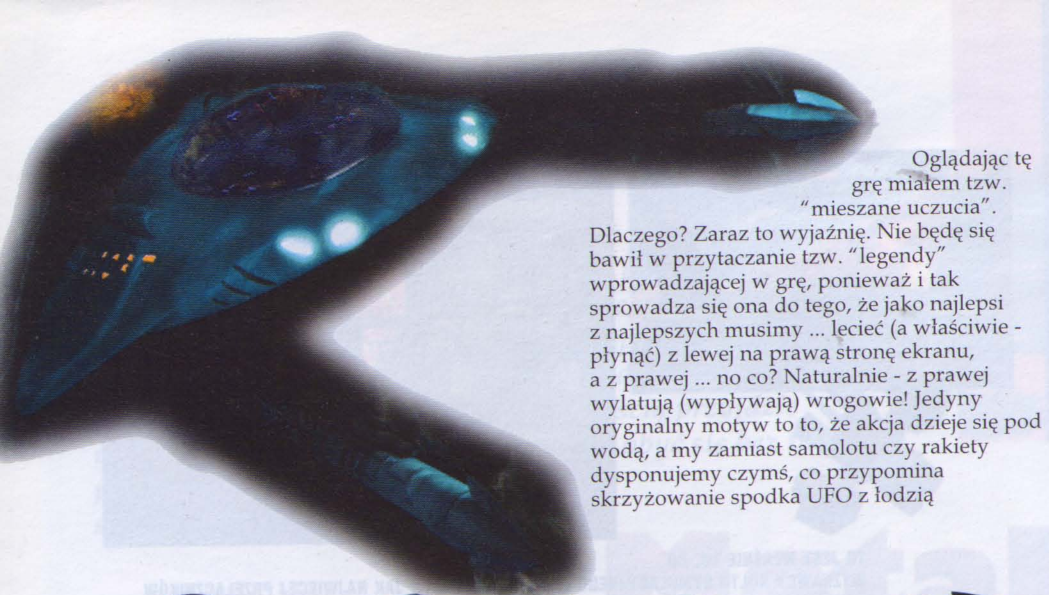
"Nadeszły czasy totalnej wojny, jedyną nadzieją ludzkości są metalowe monstra, kroczące ku zwycięstwu."

Earthsiege 2
Sierra

Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486DX/66, 8 Mb RAM, CD-ROM, VGA, MYSZ, Windows 95

Cena
134,00 zł



Sztormik

Każdy (były) posiadacz komputera 8-bitowego niewątpliwie zetknął się z jakąś grą w stylu "nasz pojazd z lewej, z prawej wylatują wrogowie, ognia!". Produktów opartych na podobnym scenariuszu wyprodukowano dosłownie setki. Wszystkie miały tę wspólną cechę, że były bliźniaczo podobne do siebie i jednakowo szybko (mniej więcej po dwóch, trzech kwadransach) nudziły się. Wydawało się, że jeśli chodzi o PC-ty, to ten rodzaj gier odszedł w zapomnienie. Dla mnie osobiście granie w coś takiego na pececie przypomina wykorzystywanie bolida Formuły I do jazdy po mieście. Jednakże programiści to ludzie dziwni i postanowili raz jeszcze spróbować szczęścia za pomocą gry tego typu, choć wykonanej oczywiście na poziomie, jakiego należy oczekiwać w roku 1996. Efektem jest S.T.O.R.M.

Oglądając tę grę miałem tzw. "mieszane uczucia". Dlaczego? Zaraz to wyjaśnię. Nie będę się bawił w przytaczanie tzw. "legendy" wprowadzającej w grę, ponieważ i tak sprowadza się ona do tego, że jako najlepsi z najlepszych musimy ... lecieć (a właściwie - płynąć) z lewej na prawą stronę ekranu, a z prawej ... no co? Naturalnie - z prawej wylatują (wypływają) wrogowie! Jedyny oryginalny motyw to to, że akcja dzieje się pod wodą, a my zamiast samolotu czy rakiety dysponujemy czymś, co przypomina skrzyżowanie spodka UFO z łodzią podwodną. Dysponujemy, rzecz jasna, wieloma rodzajami broni (umożliwiającymi prowadzenie ognia we wszystkich kierunkach); dodatkowe "upgrade'y" (broni, energii, pancerza itp.) możemy wykonywać w grze poprzez zbieranie porozrzucanych to tu to tam elementów wyposażenia łodzi. Oprócz wrogów czyhają na nas rozmaite przeszkody (miny, skały, bla-bla-bla),

---

"Nie wszystko złoto co się świeci czyli burza w szklance wody."

---

z którymi lepiej unikać kolizji, z góry spadają nam na głowę rozmaite niespodzianki, jak beczki i tym podobne ustrojstwa ... Prawda, że to wszystko brzmi bardzo bardzo znajomie? Już mówiłem - przecież to zwykły standard. Nowości wprowadzone do S.T.O.R.M - a, oprócz miejsca akcji, to: konieczność wypełniania rozmaitych misji (co i tak sprowadza się do grzmocenia we wszystko co się rusza), "opcja wypuszczania z pojazdu płetwonurka", (na ten czas tracimy kontrolę nad pojazdem na rzecz dowodzenia człowiekiem) który może np. oczyścić teren przed dziobem łodzi itd., sposób zbierania przedmiotów - robimy to za pomocą specjalnego manipulatora. Sami przyznacie, że trudno te urozmaicenia nazwać rewolucyjnymi.

Kilka słów należy powiedzieć o wykonaniu gry. Grafika - bez zarzutu! Hi-res, doskonałe animacje i w ogóle - palce lizać. Nie mogę nie wspomnieć o doskonałym intrze, rodem z porządnej gry przygodowej, i pięknej wstawce towarzyszącej zniszczeniu pojazdu (wprost na kamerą płynie potężny rekin i wyraźnie usiłuje nas skonsumować ... to robi wrażenie!). Oprawie muzycznej też nic nie można zarzucić. Natomiast można i trzeba wytknąć jedną, ale za to potworną wadę S.T.O.R.M.A: ta gra się po prostu ś-l-i-m-a-c-z-y. Na komputerze DX4/100 z 8 Mb Ram tempo akcji doprowadza do rozpaczy. Miałem wrażenie, że mój pojazd porusza się nie w wodzie, a w gęstym zastygającym kleju! Wolę nie myśleć, co by się działo, gdybym grę odpalił na 486-66... Horror!

Podsumowując: gra jest bardzo efektowna - ale tylko na pierwszy rzut oka. Grać w nią raczej nie sposób, no chyba że ktoś jest fanatykiem tego rodzaju nawalanek i posiada Pentium Pro. S.T.O.R.M -owi brak po prostu "playability", czyli grywalności. I co z tego, że zawiera się ona na trzech (!!!) kompaktach, skoro ja już przy drugiej misji z wielką ulgą przywitałem napis "game over", i wcale nie mam ochoty sprawdzać, jakież to atrakcje niosą z sobą pozostałe płytki? - stanowczo jakość przeszła tu w ilość. Prawdę powiedziawszy nikogo nie namawiam do grania w S.T.O.R.M.- a jeśli już ktoś zacznie, niech pamięta - ja ostrzegałem!

MACABRA

S.T.O.R.M

American Softworks

Dystrybutor

IPS Computer Group

☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, MYSZ

Cena

☎

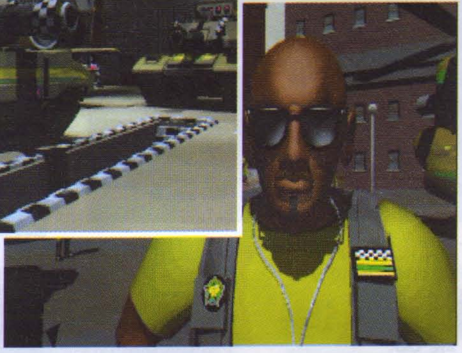
Shell Shock

Co tam wyścigi formuły jeden czy podniebne walki dwupłatowców, jazda czołgiem to dopiero zabawa! Ukryty pod kilkucalowym pancerzem przemierzasz niedostępne obszary, burzysz jednym strzałem budynki, tratujesz drzewa. Na pokładowym radarze śledzisz pojawiające się czerwone punkty - to podobni do Ciebie desperaci w swych śmiercionośnych pojazdach, polujący na Twą drogocenną skórę. Pamiętaj, musisz być od nich szybszy, w przeciwnym razie już nigdy nie usłyszysz śpiewu ptaków.

Zostałeś przydzielony do najbardziej elitarnej jednostki antyterrorystycznej na świecie - Da Wardenz. Niełatwo będzie takiemu nowicjuszowi jak Ty zdobyć uznanie i szacunek tej bandy straceńców, lecz jeśli Ci się to uda, zyskasz najwierniejszych przyjaciół i towarzyszy broni, na których będziesz mógł polegać w każdej sytuacji. Siedzibą grupy jest tajna baza THE PEN położona na wyspie Jackson. Jej centralnym punktem jest hangar, z którego możesz dostać się do pozostałych pomieszczeń. Warto na początku zwiedzić cały teren i porozmawiać z członkami ekipy - zdobędziesz mnóstwo użytecznych informacji,

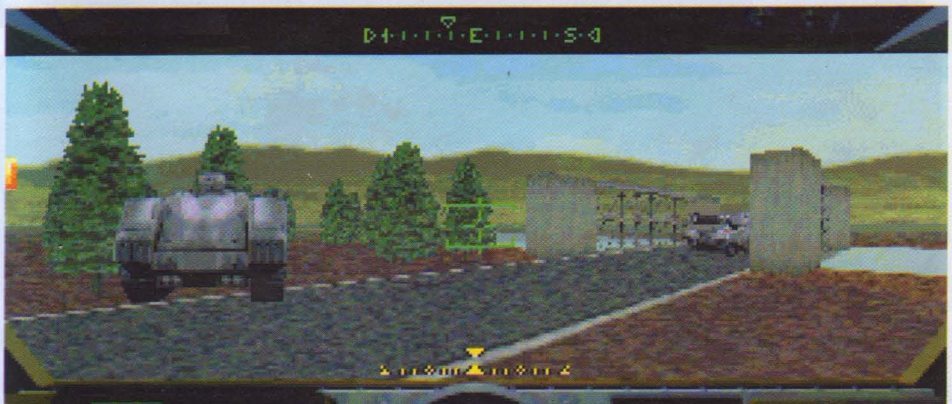
> *"Gdybyśmy mieli cztery takie czołgi, to byśmy se sami tę wojnę wygrali!" B. Smoleń*

a jeśli posiadasz gotówkę, będziesz mógł dodatkowo poprawić stan techniczny swojego pojazdu lub rozbudować jego systemy obronno-zaczepne. Zwróć uwagę na salę do koszykówki. Niestety, nie pobawisz się tam piłką, lecz o ile Twój komputer podłączony jest do sieci, będziesz mógł powalczyć z kolegami. Samotnym pozostaje tylko wejście do pokoju misji, gdzie właśnie odbywa się odprawa. Uważnie słuchaj dowódcy, ponieważ określi on cel Twoich działań, a bez tego nigdy nie zakończysz pomyślnie akcji. Wreszcie znalazłeś się na pokładzie cacka o nazwie M-13 Predator, od tej chwili licz już tylko na siebie (chyba, że opłaciłeś uprzednio usługi 9-1-1 gwarantującego wsparcie z powietrza). Najważniejsze jest śledzenie radaru, na którym wyświetlane są czerwone punkty odpowiadające położeniu wrogich obiektów i naprowadzanie na nie celownika swojego działa. Poza tym musisz uważać, by nie wyjechać z obszaru walki i pamiętać o zbieraniu niewielkich skrzynek zawierających dobra materialne, które w przerwie pomiędzy misjami będziesz mógł wymienić na dodatkowe wyposażenie (a warto!). Sterowanie czołgiem uproszczono do minimum - możesz skoncentrować się na



niszczeniu przeciwników, SHELLSHOCK należy bowiem do tej klasy symulatorów, w których na pierwszy plan wysuwa się walka. Pomysł nie jest nowy - tego typu programów powstało już mnóstwo, jednak realizacja zasługuje na uwagę: bardzo szybka, trójwymiarowa grafika, rewelacyjne sekwencje animowane zrealizowane w formie wideoklipów, profesjonalnie nagrana muzyka (kilka ścieżek audio do wyboru), zróżnicowane pod względem koncepcyjnym i scenograficznym misje. Wszystko to składa się na niepowtarzalny klimat i zapewnia wiele godzin przedniej zabawy.

Karol Młot



NA PIERWSZY RZUT OKA GRA PRZYPOMINA TRADYCYJNY SYMULATOR, LECZ JUŻ PO CHWILI MOŻEMY ZORIENTOWAĆ SIĘ W JAKIM BYLISMY BŁĘDZIE.

Shell Shock

Core

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 6717777,
fax (022) 6717622,

Minimalna konfiguracja

486DX/66, 4 Mb RAM, CD-ROM, SVGA, MYSZ
Karta muzyczna

Cena

128,10 zł

Krwawa Zemsta

Pod tą, nie da się ukryć, mało oryginalną nazwą ukrywa się sequel gry Witchaven. Opis pierwszej części zamieściliśmy w poprzednim numerze CD-Action. Cóż, znów przyjdzie nam pogrążyć się w ponurym labiryncie, oświetlonym migotliwym światłem pochodni, i znów nasz miecz będzie miał za zadanie oczyścić świat ze zła, reprezentowanego w grze przez ponad 20 rodzajów rozmaitych kreatur.

Przyznam się - nie należę do entuzjastów Witchaven. Dla mnie jest to po prostu kolejny Doom w opakowaniu fantasy, gdzie cała rola gracza ogranicza się do zamieniania w krwawą papkę kolejnych

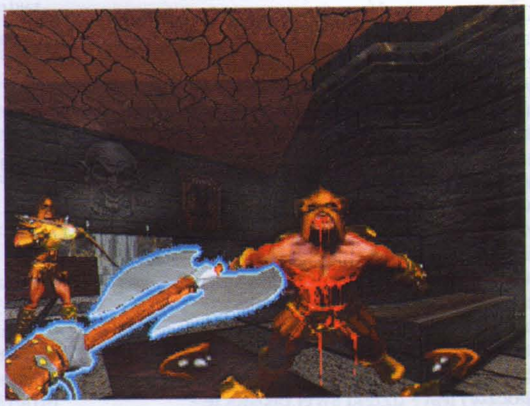
> *"Miecze, magia, potwory... oraz krew, krew, krew. Litry krwi. Wiadra krwi. Morze krwi."*

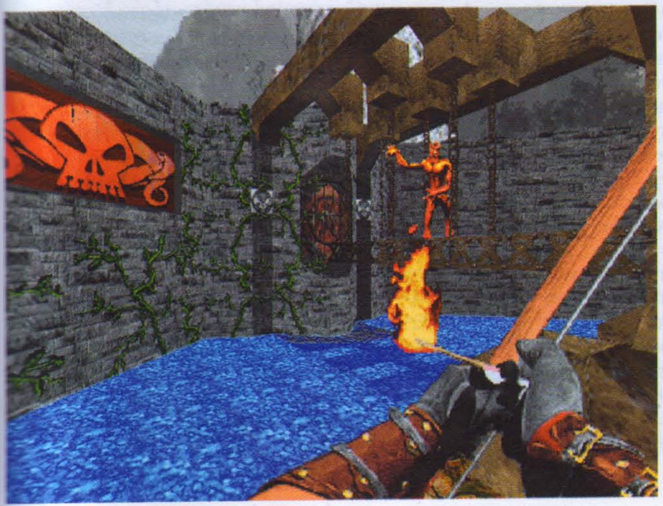
napotkanych na swojej drodze potworów. Po kilkunastu minutach gry ma się po prostu ochotę wylać krew z butów i wytrzeć starannie ekran monitora z litrów posoki i kilogramów flaków, które z nużącą regularnością wypruwamy z wroga. Brutalność tej gry jest bowiem - nawet jak na "doomowskie" standardy - dość wysoka. Autorzy byli zresztą tego świadomi - w grze ustawiona jest możliwość wyłączania sekwencji "gore" (czyli właśnie tychże flaków i krwi), zapewne w trosce o ludzi posiadających niezbyt "mocne" żołądkii dla oszczędzenia makabrycznych

przeżyć najmłodszym członkom naszego społeczeństwa. Powyższych słów nie należy oczywiście traktować jako krytyki gry, bowiem zrobiona jest ona w pełni profesjonalnie i na pewno zachwyci niejednego wymagającego ... rzeźnika-amatora. Grafika ma swój niepowtarzalny klimat, podkreślany sugestywną muzyką i efektami - no, nie powiem, parę razy ciarki po prostu chodziły mi po plecach! Należy też wspomnieć o możliwości gry w sieci (do 16 graczy!!!) i przez modem, oraz o dołączonym edytorze poziomów, a także pomocy on-line.

Aby zrobić przyjemność amatorom tego typu gier, postarałem się zrobić mały przewodnik po Witchaven II. Zacznijmy od organizacji ekranu. Widzimy tam (od

prawej strony): - ilość punktów doświadczenia, - character level (czyli osiągnięty poziom doświadczenia) - ilość energii - księgę czarów (dysponujemy 8 czarami wybieranymi za pomocą klawiszy funkcyjnych F1 - F8; są to - kolejno: SCARE - poraża wroga panicznym strachem, NIGHTVISION - umożliwia widzenie w ciemnościach i poszerza zakres widoczności - czas trwania czaru zależny jest od naszego poziomu doświadczenia (10 sek. za każdy poziom), FREEZE - zamraża wroga umożliwiając pocięcie go na kawałki lub taktyczny odwrót "na z góry upatrzone pozycje", MAGICARROW - czar bojowy, atakujesz wroga gradem magicznych strzał - średnio skuteczny, OPENDOOR - otwiera drzwi zamknięte na klucz - dobre jeśli akurat nie mamy takiego klucza, FLY - umożliwia lot w powietrzu - działa bardzo krótko, FIREBALL - mocny czar bojowy, atakujemy wrogów kulą ognia, NUKE! - no tu chyba nie trzeba nic tłumaczyć). - ilość punktów pancerza (armour). Zależą one od posiadanego pancerza (możemy go znaleźćw labiryncie). Pancerze występują w trzech odmianach: leather - skórzany i cieniutki, chain (kolczuga) - lepszy, plate (zbroja płytowa) - najlepszy - klucze (jakie zdobyliśmy) - umożliwiają otwarcie drzwi i mamy ich 4 rodzaje. - potiony, czyli napoje. Mamy ich 5 rodzajów w zależności od kolorów: blue (niebieski) - regeneruje energię, green (zielony) - zwiększa siłę, orange (pomarańczowy) - leczy zatrucia, red (czerwony) - daje odporność na ogień, brown (brązowy) - daje czasową niewidzialność, - broń jaką dysponujemy: od pięści, poprzez rozmaite sztylety, miecze i topory, po halabardę. Muszę tu koniecznie wspomnieć o orężu zwanym "morgen stern" czyli "gwiazda poranna". Określenie to wymyślono już w średniowieczu na oddanie efektu, jaki powoduje cios kolczastej kuli połączonej łańcuchem z solidnym drążkiem - niewątpliwie chodzi tu o widok, jaki pojawiał się przed oczyma człowieka ugodzonego czymś takim. Pewne typy oręży można dodatkowo





"upgrade'ować". Niektóre rodzaje broni są jednoręczne, co umożliwia nam używanie dwóch oręży na raz, ale wyklucza wtedy korzystanie z tarczy.

Jeszcze troszkę o grze? Mamy 4 poziomy trudności, różniące się od siebie ilością energii, jaką dysponuje dany gatunek wroga. Sterowanie postacią - standardowe dla tego rodzaju gier. Możliwości postaci też w sumie standardowe - no może oprócz możliwości latania oraz kucania. Ponadto oprócz wrogów możemy znaleźć w labiryncie całą masę artefaktów, które mają najrozmaitsze właściwości. Nie będę ich opisywał, ponieważ jest ich sporo - ponad 30 rodzajów - trudno, to będziecie musieli rozgryźć sami.

W WITCHAWEN II SPOTYKAMY ZNAJOME TWARZE

Ogólne wrażenia: fajne ale ... na krótką metę. Moim zdaniem "Hexen" jest grą utrzymaną w podobnym klimacie, ale chyba bardziej wciągającą. Ogólnie, grę mogę polecić, ale czy byłem nią zachwycony? Nie jestem tego pewien. Ot, w sam raz na nudne popołudnie czy dwa, z braku lepszych gier.

OGRE

PS. Uwaga! Mały bonus dla cierpliwych czytelników - na końcu numeru w naszej "tipsomanii" znajdziecie kilka cheatów.

Witchaven II

Capstone Soft.

Dystrybutor

Mirage Software & Media

(022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja

486, 8 Mb RAM,
SVGA, CD-ROM, MYSZ

Cena

Internet, snobizm i sieci rozległe.

Artykulik ten będzie próbą wprowadzenia w tematykę Internetu (zwanego dalej Siecią ;>) osób, które do tej pory nie miały z nim żadnego kontaktu. Czym jest Internet? Najprostsza odpowiedź brzmi: jest siecią sieci - łączy ze sobą wiele innych rodzajów sieci, mniej rozległych ograniczających się np. do terenu firmy, uczelni, czy np. miasta. Nie jest to sieć zorganizowana odgórnie i używająca jednego typu połączeń. Nie istnieje też żadna organizacja kierująca nią. Sposób działania Internetu określany jest mianem "cooperative anarchy", to znaczy anarchii, ale opartej na dobrowolnej współpracy wszystkich użytkowników sieci. Początki Internetu sięgają lat siedemdziesiątych. Wtedy powstaje DARPANet, sieć Defensy and Research Projects Agency, początkowo łączący zaledwie kilka maszyn dużej mocy. Do tej sieci przyłączają się uczelnie (początkowo tylko w USA), tworząc zalążek dzisiejszego Internetu (z milionami użytkowników i setkami tysięcy komputerów). Na czym polega niezwykła użyteczność tego modelu sieci? Otóż jest ona w stanie przetrwać zniszczenie jakiejś swojej części przede wszystkim dlatego, że nie jest scentralizowana a informacje nie biegną w niej za każdym razem tą samą drogą. Droga ta zależy od wielu czynników, należą do nich m.in. organizacja sieci w danej domenie czy obciążenie łączy. Każdy komputer w Internecie posiada swój numer, zwany numerem IP (numer taki jest oczywiście unikalny w skali sieci). Numer IP jest 32-bitową liczbą, zapisywaną przeważnie w postaci czterech bajtów oddzielonych kropkami. Ponieważ jednak posługiwanie się identyfikatorami w rodzaju 156.17.10.3 jest bardzo niewygodne, przeważnie używa się tzw. adresów domenowych, które są przekładane na adres IP przez same komputery. Typowy adres internetowy składa się z kilku części, które oddzielone są od siebie kropkami, np.: *ci3ux.ci.pwr.wroc.pl*. Każdy użytkownik posiada tak zwane konto, oznaczone jego osobistym identyfikatorem. Całość wygląda mniej więcej tak: ***identyfikator@komputer.domena***, np. *ind99@ci3ux.ci.pwr.wroc.pl*, gdzie ind99 to identyfikator użytkownika, a kolejne części adresu oznaczają kolejno: *ci3ux.ci.pwr.wroc.pl* oznacza domenę. Jedną z konwencji nazewniczych jest oznaczanie komputerów od miejsca lokalizacji (jak w tym przypadku, gdzie wroc.pl to oznaczenie miasta i kraju - Wrocław, Polska). Można spotkać także inną konwencję oznaczania sieci, popularną zwłaszcza w USA - nazwy domen posiadają część końcową oznaczającą rodzaj sieci, np. .gov - rządowa, .mil -wojskowa, .edu edukacyjna, .com - komercjalna, .net - związana z siecią i.org organizacji niedochodowych. W innych krajach po tej końcówce dodawany jest identyfikator kraju, np. .agh.edu.pl - domena Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. W kilku krajach na oznaczenie sieci uczelnianych używa się końcówki .ac (np. .ac.uk - w Wielkiej Brytanii, .ac.at - w Austrii czy też .ac.il - w Izraelu).
W naszym pięknym kraju panuje oczywiście niewielki bałagan nazewniczy i można spotkać zarówno adresy w rodzaju *bosman@amedec01.amed.gda.pl* jak i *premier@urm.gov.pl*. Informacja wybiegająca z naszego komputera dzielona jest na części - pakiety, każdy z nich oznaczony adresem komputera przeznaczenia i adresem zwrotnym. "Nasz" komputer przesyła te pakiety specjalnemu komputerowi zwanemu routerem i przestaje się nimi zajmować. Router wysyła pakiety kolejnemu komputerowi, aż w końcu dojdą one do miejsca przeznaczenia. Droga, jaką powędrują zależy m.in. od tego, gdzie na sieci jest najmniejsze obciążenie i mogłoby się nawet tak zdarzyć, że każdy z pakietów dotrze do miejsca przeznaczenia inną drogą. Gdyby któryś z nich nie dotarł, komputer "adresat" powiadomi nasz komputer o tym, co spowoduje ponowne wysłanie zaginionej informacji. Tyle wprowadzenia, bardzo zresztą ogólnego.

Usługi dostępne w Sieci.

Podstawową usługą, która jest udostępniana w Internecie, jest poczta elektroniczna. Można nią przesłać list na adres dowolnego komputera włączonego do sieci. Co więcej, można przesyłać pocztę także między różnymi sieciami, takimi jak na przykład komercyjne America OnLine i CompuServe, czy niekomercyjna sieć FIDO (użytkownicy FIDO i inych sieci mogą więc uczestniczyć w internetowych listach dyskusyjnych, tak więc posiadanie komputera i modemu pozwala na przesyłanie listów do Internetu nawet bez jakiegokolwiek bezpośredniego dostępu do niego). Poczta elektroniczna działa na tej samej zasadzie jak zwykła, pisze się korespondencję, adresuje i wysyła. Różnicą najbardziej zasadniczą jest czas działania - list dochodzi do adresata niesamowicie szybko - od kilkunastu sekund do kilkunastu minut, i to przeważnie bez względu na odległość geograficzną. Poczta elektroniczna (zwaną z angielska e-mailem, przez niektórych zaś spolszczaną do e-poczty) jest - dzięki swej prostocie - niesłychanie potężnym narzędziem. Jej działanie nie ogranicza się tylko do korespondencji między dwoma osobami. Można brać udział w dyskusji na tak zwanych listach dyskusyjnych, czymś w rodzaju internetowych klubów korespondencyjnych, albo fidowych konferencji tematycznych. Jest takich list mnóstwo, na najróżniejsze możliwe tematy - od dowcipów (lista HIHOT) i polityki (lista, a jakże, nazywa się polityka) po choćby medycynę (lek-med). List nasz wysyłany jest na jeden ściśle określony adres (np. *pecet@man.lodz.pl*). Tam przejmowany jest przez program zwany listserwerem, który rozsyła naszą przesyłkę do innych subskrybentów listy. Przy pomocy e-poczty można także sprowadzać sobie różne oprogramowanie, ba, można nawet robić zakupy.

Z szybkością działania internetowej poczty związane jest jednak pewne zagrożenie. Otóż czasami zbyt szybko odpowiada się na czyjś list, nie przeczytawszy go najpierw dokładnie - w efekcie odpowiedź bywa nazbyt emocjonalna - a co zostało już wysłane, nie może być odwołane i bezwarunkowo trafia do adresata... Dlatego bywa, że na listach dyskusyjnych wybuchają burzliwe, choć w innych warunkach łatwe do uniknięcia dyskusje "o niczym" - ale taka jest specyfika sieci. Poczta elektroniczna jest też najłatwiej dostępną usługą sieciową - wymaga zaangażowania niewielkiej części zasobów komputera, jak już powiedziałem, może być też przesyłana między różnymi sieciami. Jak wygląda typowy e-list (niektórzy wolą nazywać je e-mailami)? Składa się z nagłówka, treści listu i przeważnie ma dołączoną sygnaturkę (coś w rodzaju podpisu) o długości nie większej niż 4 linie (tak przynajmniej zaleca sieciowa etykieta.) Całość wygląda mniej więcej tak:

```
TO: bosse@bullerbyn.nafta.pwr.wroc.pl
SUBJECT: Przykładowy list nie o lamach peruwianskich.

Witam!

Ten niewielki liscik jest tylko przykladem,
a ze wysylaja go do siebie postaci fikcyjne,
to juz problem ich psychoanalitykow,
a nie moj ;) Co oznacza ten dziwny znaczek?
Jest to typowy dla Internetowej epistolografii
tzw. emoticon, czyli cos, co oddaje uczucia
autora -wystarczy przekrecic glowę o 90 stopni
w lewo i juz mozna go odczytac -jest to cos
w rodzaju mordki z przymruzonym okiem - oznacza
zatem lekką zlosliwosc lub ironie. Znaczkow
takich moze być o wiele wiecej, tylko radosnych :)
albo bardziej juz zlosliwych ;>.
Niektórzy dodają im nosy, w ten mniej wiecej sposob :-).
Jeszcze inni wola nosy bardziej zadarte: ;^)

Pozdrowienia, Lasse

--
 :::::: - Lasse 'Lama' Eriksson,
 \~/\~/ - e-mail: lasse@marburg.uw.edu.pl
  *[]*  - http://marburg.uw.edu.pl/~lasse
  %%%%  - "kolifink, kolifink" - powiedzial Olle
```

Wszystkie adresy są fikcyjne.

Umieściłem tutaj tylko dwie linie nagłówka - te, które wypełnia nadawca, zwykle dochodzi jeszcze kilka linijek, które wypełnia program pocztowy. Nagłówek jest dla użytkownika zwykle niewidoczny (chyba że chce go zobaczyć), jest zresztą tworzony automatycznie przez programy pocztowe. Pole SUBJECT: zawiera tematykę listu, czyli jest czymś w rodzaju tytułu. Sygnaturka jest także dołączana automatycznie, jednakże każdy musi sobie wymyślić własną, może jej także w ogóle nie używać. Jeśli już jest, powinna zawierać jakieś użyteczne informacje o nadawcy listu, może także mieć w treści jakiś cytacik albo pseudo-grafikę.

I jeszcze - na koniec - sprawa polskich znaków. Zasadniczo odradzam ich stosowanie w tekście niekodowanym. Dlaczego? Ponieważ bardzo wiele programów wysyłających (np. starsze wersje unixowego sendmaila) operuje na 7-bitowym kodzie ASCII, zaś znaki powyżej kodu 128 po prostu obcina lub zastępuje

innymi. W efekcie to, co u nas wygląda ładnie i poprawnie, u kogoś innego będzie zupełnie nieczytelne. Jeśli wysyłamy tekst zakodowany - np. przy użyciu standardu MIME (Multipurpose Internet Mail Extension - większość szanujących się programów pocztowych umożliwia dodawanie do korespondencji załączników kodowanych w tym standardzie), nie powinno być z tym większych problemów.

Simtelnet, czyli dla każdego coś miłego

W sieci tak olbrzymiej jak Internet szukanie informacji nie jest problemem samym w sobie. Prawdziwym problemem jest szybkie znalezienie informacji _właściwych_. Z pewnością wielu użytkowników sieci ciągle ma z tym problem, mimo iż nie można ich już zaliczyć do zupełnie początkujących eksploratorów. Im właśnie proponuję zapoznanie się z prawdziwą okazją: archiwum programów share-, free-i-kto-co-jeszcze-chce-ware dla pecetów - Simtelnet (są oczywiście archiwa oprogramowania dla innych typów komputerów, jak np. świetnie zorganizowany Aminet - ale to już coś dla amigowców.) Archiwum to nie znajduje się w jednym konkretnym miejscu, jego kopie rozproszone są po całym świecie. Macierzystym archiwum SimTelNetu jest komputer *ftp.simtel.net*, gdzie oprogramowanie znajduje się w katalogu *pub/simtelnet* (z poziomu Netscape'a można się tam dostać wpisując *URL ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet*, po wybraniu opcji "Open URL" z menu)

Dla polskich użytkowników sieci interesująca będzie na pewno informacja, że pełna kopia tego archiwum znajduje się w warszawskim SunSite (*ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub/simtelnet*, jak poprzednio trzeba to wpisać po wybraniu w menu opcji "Open URL")

Aby efektywnie korzystać z tego typu archiwów, dobrze byłoby zapoznać się ze strukturą jego katalogów, tak, aby do minimum zredukować bezużyteczne błądzenie. A jest tych katalogów dużo, tylko w części poświęconej aplikacjom dla Windows3.1+ można znaleźć ich ponad 50. Katalogi podzielone są tematycznie, a tematyka obejmuje bardzo szeroki zakres zastosowań, od programów typu CAD, różnych programów z kategorii "business", kalkulatorów, poczty elektronicznej, języków programowania, różnych akcesoriów dla upiększenia blatu po multimedia, sieci i... Biblię, której kilka wydań (w języku angielskim) można w owym archiwum odnaleźć. Każdy plik zaopatrzony jest w krótki plik tekstowy, opisujący skrótowo zawartość danego archiwum.

Jak zapewnia organizator i szef całego SimTelNetu, Keith Petersen, pliki przesyłane do tego archiwum są przeglądane przez profesjonalnych archiwistów. SimTel preferuje osobisty (drogą e-mailową oczywiście) kontakt z autorami oprogramowania lub ich przedstawicielami. Jeśli ktoś chce wysłać pliki, powinien najpierw wysłać e-list na adres *upl-info@simtel.net*. List powinien zawierać krótki opis plików, jakie chce się przesłać. Archiwum nie przyjmuje gier, chyba są to gry stricte edukacyjne. Nie można też przesyłać programów, które używałyby metod kodowania i dekryptażu danych, które są przedmiotem ograniczeń eksportowych w USA (jak np. PGP w wersji międzynarodowej).

Istnieje wiele komputerów, na których znajdują się autoryzowane kopie archiwum SimTelNetu, tu zamieściłem te, które znajdują się najbliżej naszego kraju, a co za tym idzie, dostęp do programów w nich zawartych jest najszybszy:

Do archiwów tych można dostać się przy pomocy każdej przeglądarki WWW, należy tylko przed adresem wpisać "*ftp://*" (bez cudzysłowów), zaś katalog dopisać zaraz za końcem adresu (np. *ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/simtelnet/*). Aby ściągnąć plik binarny, należy nad jego nazwą nacisnąć prawy przycisk myszy (przynajmniej w Netscape, Internet Explorera nie używam), potem zaś wybrać "SOURCE" jako sposób przesyłania pliku. W przeciwnym razie ściągnie nam się plik ascii, który nie będzie zawierał znaków powyżej 128.

To tyle na dzisiaj,

VIRGILIO C. LLAMA

Kraj	Adres sieciowy	katalog
Polska	sunsite.icm.edu.pl	/pub/simtelnet Anglia micros.hensa.ac.uk
		/pub/simtelnet ftp.demon.co.uk
		/pub/simtelnet sunsite.doc.ic.ac.uk
		/packages/simtelnet
Czechy	pub.vse.cz	/pub/simtelnet Słowenia ftp.arnes.si
		/software/simtelnet
Szwecja	ftp.sunet.se	/pub/simtelnet

Spis katalogów SimTelNet zawierających oprogramowanie:

amipro	Narzędzia pomocnicze dla AmiPro
business	Programy związane z prowadzeniem interesów
cad	Programy CAD
calc	Kalkulatory
calend	Kalendarze
chem	Programy chemiczne
compnote	E-zin CompuNotes
compress	Programy kompresujące
database	Bazy danych
demos	Dema (audio-wizualne)
desktop	Programy dla desktopu
Win3 diskfile	Programy do zarządzania dyskami i plikami
docs	Dokumentacje i opisy programów
drivers	Drivery dla Windoze
editor	Edytory
edu	Programy edukacyjne
elec	Programy elektroniczne
email	Poczta elektroniczna
engin	Programy inżynieryjne
finance	Programy finansowe
font	Czcionki i programy z nimi związane
food	Programy o jedzeniu
forms	Generatory formularzy
graphics	Programy i narzędzia graficzne
ham	Programy dla krótkofalowców
homeent	Programy do rozrywki domowej
html	Narzędzia do tworzenia HTML
icon	Edytory ikon i programy do zarządzania ikonami
imaging	Programy do obrazowania dokumentów
inet	Programy do używania Internetu
lang	Programy związane z językami
math	Programy matematyczne
mmedia	Programy multimedialne
music	Programy muzyczne i dźwiękowe
neural	Programy do sieci neuronowych
pim	Terminarze
print	Programy drukujące i związane z drukowaniem
prog	Narzędzia programistyczne
proj	Programy zarządzania projektowaniem
science	Programy związane z nauką
scrsave	Tapety i wygaszacze ekranu
sports	Programy sportowe
telecomm	Programy telekomunikacyjne
util	Różne programy użytkowe
virus	Programy antywirusowe
winsock	programy korzystające z WinSock
winword	Narzędzia dla Worda for Windows

POLISH SUMMER PARTY

W dniach 22-23.06.96 odbył się w Poznaniu kolejny zlot maniaków komputerowych zorganizowany przez grupę Flying Cows.

Już od wczesnych godzin rannych zjeżdżali się użytkownicy wszelkiej maści komputerów: od Atari 65XE począwszy poprzez C64, Amigi 500 i 1200, a na Pecetach skończywszy. Niestety - wszystkich partowiczów (lub jak kto woli partaczy) pojawiło się zaledwo 300 (w zeszłym roku na tego typu imprezach frekwencja przekraczała 700 a nawet dochodziła do 1000). Organizatorzy bardzo ubolewali nad tym faktem, gdyż z rachunków wyszło im ponad 25 mln deficytu (pieniędzy, które sami wyłożyli na przygotowanie party, a które miały zwrócić się z biletów wstępu). Brak funduszy odczuwalnie zaciążył na całym przebiegu party. Ale o tym nieco poźniej. Po zapłaceniu wejściówki (niebagatelna kwota 300 tys. starych złotych) otrzymałem identyfikator, kartę do głosowania i zostałem wpuszczony do głównej sali, gdzie znajdowały się wszystkie przywiezione komputery i gdzie odbywały się wszystkie konkursy. Trzeba przyznać, że wystrój sali robił duże wrażenie. Na środku sali rozłożona była estrada z solidnym sprzętem nagłaśniającym, wokoło masa świateł dyskotekowych włącznie z kilkoma stroboskopami (prawdziwy raj). W sąsiednim pomieszczeniu wyświetlano 24 godz. na dobę bajki Manga (tzw. Manga-room), a tuż obok wrocławska firma Techland prezentowała konsole Sony Playstation. Do najbliższego competition zostało siedem godzin... na ten czas organizatorzy przewidzieli kilka pomniejszych konkursów, m.in. klata compo, dancecompo, bek compo etc. Fundatorami nagród były firmy Eureka, Techland; nasze wydawnictwo też dorzuciło się do puli. Niektórzy partowicze woleli jednak sami zagospodarować sobie wolny czas przegrywając tony dysków, poznając ludzi znanych do tej pory tylko z korespondencji lub na wspólnych pogaduszkach w okolicznych pubach. Nadszedł w końcu czas pierwszego poważniejszego konkursu, a mianowicie MUSIC COMPO. Była to konkurencja wspólna dla PC i Amigi.

Z wystawionych prac jury wyselekcjonowało 13 prac, a zwycięzcą okazał się Dan z amigowej grupy Investation. Przyznać trzeba, że wystawione moduły nie prezentowały najwyższego poziomu w porównaniu do innych tego typu imprez. Być może było to spowodowane faktem że nie pojawiły się sławy muzycznej sceny (XTD, Snoopy). Trzy godziny później, o godzinie 22.00, odbył się konkurs graficzny (graphic compo). Tu poziom był już znacznie wyższy. Wystawiono ok. 30 prac, z czego każda była naprawdę dobra. Ostatecznie zwycięzcą okazał się Yoga z grupy United Artist, który już od kilku party jest niepokonany w tej dziedzinie. Planujemy zamieścić z nim wywiad w następnym numerze CD ACTION. Tuż po grafikach w szranki stanęły Raytracingi. Zwyciężył Traitor mając prawie dwukrotną przewagę punktową nad drugim miejscem. Do najważniejszego konkursu (demo compo) zostało jeszcze kilka godzin. W tym czasie odbył się koncert poznańskiej grupy hard rockowej. Chłopaki dali niezłego czadu, grając muzykę zbliżoną stylem do "Fight no more". Trzeba przyznać że potrafili rozbudzić całą zebraną ekipę.

W końcu nadeszła ta najważniejsza chwila - DEMO COMPO. Jako pierwsze prezentowane były prace na Amigę. Wystawiono zaledwie siedem dem, z czego tylko dwa zasługiwały na uznanie. Zwycięzcą okazała się grupa SCUM, która pokazała co można wycisnąć z amigi i udowodniła, że polska scena wcale nie odstaje od zachodu. Planowane PC demo compo niestety nie odbyło się (sic!!!). Organizatorzy oznajmili, że uszkodziła się karta łącząca Big screen z PC. Wielu ludzi czuło się oszukanych, gdyż przez kilka miesięcy przygotowywali się do tego konkursu, specjalnie przyjechali na to party... sporo ich to kosztowało i uszkodzenie karty nie jest dla nich

YOGA, GRASS, LAZUR - ZWYCIĘZCY W GFX COMPO

tłumaczeniem. W końcu demo - compo to sama esencja party. Myślę, że można było je zorganziowąę nawet bez big-screenu. Wielka szkoda, konkurs ten mógł był naprawdę ciekawy.Kolejne konkursy (C64 demo-compo, intro 64K i 4K) przebiegały już bez większych emocji. Prace nie były najwyższych lotów, zdawać się mogło, że składane były pięć minut przed wyjazdem. Następnego dnia (w niedzielę rano) zostały ogłoszone wyniki. I tutaj uczestników zlotu spotkała kolejna niemiła niespodzianka. Mianowicie nagrody nie przedstawiały sobą większej wartości, można by rzec, że były po prostu w dużej części żenujące. Organziatorzy twierdzili, że wynikło to z powodu mizernej frekwencji, nagrody bowiem miały być fundowane z pieniędzy uzyskanych za wejściówki... ale czy to jest interesujące dla uczestników competitions? Oni przecież wywiązali się ze swoich obowiązków i liczyli, że i druga strona stanie na wysokości zadania... Jedynie• firma Eureka potrafiła usatysfakcjonować zwycięzców fundując rozszerzenia pamięci, obudowy Tower i cd-romy. Impreza zakończyła się około 11 rano. Na polu bitwy pozostały jedynie sterty śmieci i połamanych dysków, które organizatorzy musieli posprzątać. Podsumowując party nienależało do najbardziej udanych, jednak nie można winić za to wszystko grupę Flying Cows.Organizacja była bowiem OK. Gdyby przyjechało więcej uczestników sądzę, że impreza dostarczyłaby więcej wrażeń i nagrody były by bardziej ekscytujące. Mam nadzieję, że kolejny zlot (planowany na koniec sierpnia w Warszawie) będzie miał większą frekwencję i nie wystąpią tam tak niemiłe jak na Polish Summer Party usterki techniczne.

VISITOR

WYNIKI :

DEMO (Amiga)
1.SCUM 2.ANADUNE 3.ENTIRE

64K INTRO (Amiga)
1.VENTURE 2.FLOPPY 3.INVESTATION

4K INTRO (Amiga)
1.PICCO 2.DINX PROJECT 3.WHYGFX

(PC & Amiga)
1.YOGA 2.LAZUR 3.GRASSRAY

(PC & Amiga)
1.TRAITOR 2.KK 3.QUO VADISMUSIC

(PC & AMIGA)
1.DAN 2.KOPERNIK 3.DAGON

Wywiad ze Skorpikiem

Smuggler: Czym się obecnie zajmujesz?
Scorpik: Jak już wspomniałem pracuję w "Longsofcie", firmie zajmującej się produkcją gier. Jestem tam "nadwornym muzykiem". Dodatkowo też reżyseruję jedną z gier. Obecna praca jest tym, o czym zawsze marzyłem - robię to, co lubię i jeszcze mi za to płacą. Niedługo na Zachodzie pojawi się mój autorski kompakt z muzyką TRANCE, wydany przez studio nagrań TRSI Recordz w Austrii.
Smuggler: Twoi ulubieni muzycy (scenowi)?
Scorpik: Jest ich tak wielu, że naprawdę tniełatwo mi by było wyróżnić zdecydowanych faworytów. Każdy z nich oprezentuje tak odmienny styl, że trudno ich wspólnie klasyfikować. Nie będę wymieniał konkretnych ludzi, by nie krzywdzić innych, równie dobrych.
Smuggler: Jakiej muzyki słuchasz?
Scorpik: Każdej (w zależności od nastroju). Najbardziej lubię wszelkiego rodzaju odmiany muzyki techno, muzykę elektroniczną i hard-core. Łatwiej mi powiedzieć czego NIE słucham: disco-polo!
Smuggler: Co doradziłbyś początkującym komputerowym muzykom?
Scorpik: Żeby robili swoje, doskonalili swój warsztat i byli wytrwali. Trening czyni mistrza! Sukces (moim zdaniem) to 10% talentu i 90% pracy nad sobą. Z biegiem czasu wszystko przyjdzie samo (naturalnie jeśli będziecie cały czas pracować). Nie zniechęcajcie się pierwszymi porażkami - im więcej porażek tym słodszy smak końcowego zwycięstwa. O ile jesteście w stanie starajcie się dołączyć do jakiejś grupy komputerowej, szczególnie jeśli jest w niej jakiś bardziej zaawansowany muzyk. Konkurencja z nim dam wam dodatkową motywację do pracy, no i skorzystacie z jego dobrych rad. Podpowiem, że wiele się można nauczyć analizując moduły dobrych muzyków - naturalnie nie myślę tu o plagiatowaniu! Chodziło mi raczej o rozmaite tricki. W ogóle uważam, że taka twórcza praca da wam znacznie większą satysfakcję niż kolejna nawet nie wiem jak wspaniała gierka.
Smuggler: Jakich programów używasz do komponowania?
Scorpik: Na Amidze rozmaitych odmian Protrackera, na PC - FastTrackera. Pochwalę się tutaj, że twórcy FastTrackera (grupa Triton) pracują obecnie nad najnowszą wersją swego programu wykorzystując wiele moich postulatów, które (na ich prośbę zresztą) im wysłałem - po prostu FastTracker choć jest świetnym programem to jednak nie posiadał kilku opcji, które były bardzo przydatne przy komponowaniu.

ZDJĘCIE Z THE PARTY 5

Smuggler: A co powiesz o naszym piśmie?
Scorpik: Widać od razu dobry design, znakomity papier, niezłe aktualne teksty i kompakt - a wszystko za bardzo rozsądną cenę... to dobrze rokuje na przyszłość! Oby tak dalej!
Smuggler: Twoje ulubione gry komputerowe (i dlaczego te?)
Scorpik: Jak wcześniej powiedziałem nie bardzo mam czas na granie, ale jak już się zdarzy to najchętniej gram w dobre gry strategiczne, np. Warcraft 2, Conquest of the New World, Caesar II, Colonization itp. Mówiąc krótko lubięgry gdzie trzeba myśleć a nie tylko naciskać "fire" w joysticku...
Smuggler: Dziękujemy za wywiad!

SMUGGLER'96

Tipsomania

Witchaven 2

W trakcie gry po wciśnięciu "Bakspace" uaktywniają się cheaty: broń nie ulega uszkodzeniom (po wpisaniu NOBREAK), dostajemy wszystkie rodzaje broni (WEAPONS), ukazuje nam całą mapę poziomu (SHOWMAP)

Quake

Najpierw wywołaj specjalną konsolę przez naciśnięcie znaku tyldy (~) lub Esc. i w Options wskazując Console. Możesz teraz wpisać następujące kody uaktywniające cheaty: GOD - tryb boga, wszyscy mogą Ci "skoczyć" FLY - możliwość latania IMPULSE9 - uzyskujesz cały arsenał broni wraz z amunicją oraz wszystkie klucze

Terminator: Future Shock

Po wciśnięciu Alt można wprowadzić kody: FIREPOWER - otrzymujesz cały arsenał broni NEXTMISSION - jak wskazuje sama nazwa, przechodzisz do następnego poziomu ICANTSEE - daje możliwość widzenia w podczerwnieni BANDAID - wzmacnia zdrowie

Ultimate Doom

IDDT - po "wklepaniu" tego na widoku mapy, pokazane zostaną zasłonięte dotąd obszary. Ponowne wystukanie pokaże położenie wszystkich przedmiotów i potworów. Wpisane po raz trzeci powoduje powrót do stanu pierwotnego. IDDQD - daje nieśmiertelność. Wpisane powtórnie przywraca do normalnego stanu. IDKFA - super prezent: wszystkie rodzaje broni wraz z amunicją, klucze i ekstra zbroja (200%). IDCLEV + odpowiednie cyfry (np 3 5) - przeskakiwanie do: wybranego epizodu i poziomu. IDSPISPOPD - umożliwia przechodzenie przez ściany. Ponowne "wklepanie" odwraca "czar". IDCHOPPERS - prezent w postaci piły. IDBEHOLD - "wywołuje" się z "opcją": A - pokazuje całą mapę, I - niewidzialność przez 60 sekund, V - niewidzialność przez 30 sekund, L - daje Ci noktowizor (działający dwie minuty), R - otrzymujesz "wdzianko" chroniące Cię przed żrącymi i radioaktywnymi cieczami, S - wprowadza Cię w tryb Berserk (mocna pięść!).

Abuse

Może się zdarzyć , że wystrzelasz już całą amunicję. Czy czeka Cię wtedy jedynie zagłada ze strony mutantów? Nie. Jeśli tylko masz jeszcze ładunek w laserze, możesz normalnie strzelać z dowolnej broni - trzymając prawy przycisk myszy strzelaj normalnie lewym. Działa aż do wyczerpania ładunku w laserze.

Rebel Assault

Jeśli podczas gry naciśniesz Alt + V i napiszesz LETGO, uaktywnisz w ten sposób tryb supersiły (Force). Gdy jesteś w tym trybie, napisz ISNOTRY, a przechodzisz w stan Yoda. Po włączeniu klawisza "-" maleje Twoje uszkodzenie. To nie wszystko: naciśnij Alt + E - otrzymujesz dodatkowe życie, po wybraniu Alt + L - masz nieograniczoną ilość "żywotów". Naciśnięcie Esc. oznacza przeniesienie się do następnej sceny, a Alt + J - umożliwia wybranie dowolnego rozdziału z Twojego wyboru. Są jeszcze dwa inne tipsy - średnio użyteczne: Alt + P przełącza rozgrywkę w tryb auto - komputer gra jako Ty (możesz sobie poglądać Twoje - nie-Twoje ruchy). Naciśnięcie Alt + M włącza film, podczas którego możesz sobie przypomnieć informacje o misji, z którymi nie masz bezpośredniego kontaktu w czasie gry.

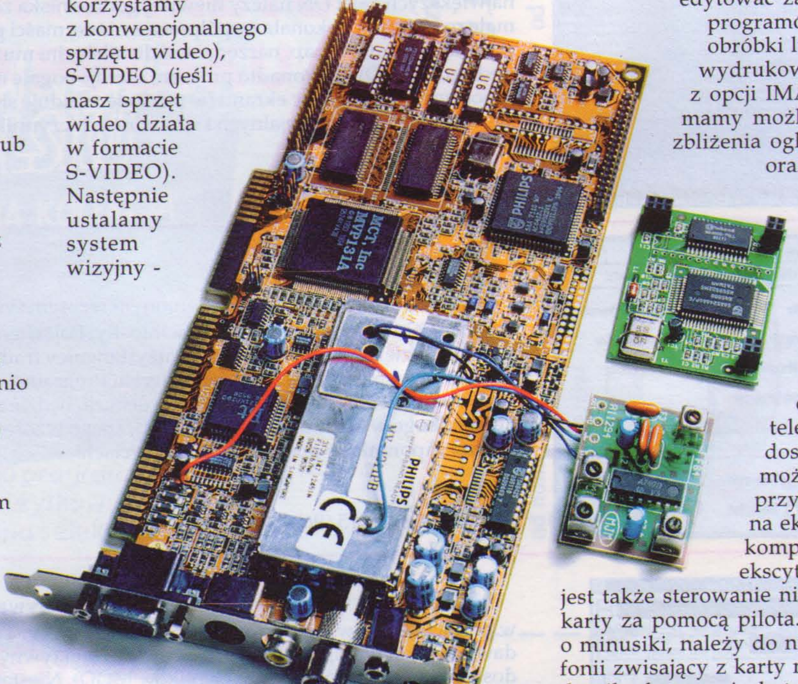
Capture TV M200

Dobra zabawa przy instalacji hardware'u? Telewizja w komputerze? A może pragniesz zachować ciekawe obrazki z telewizji publicznej lub kablowej? Jeśli decydujesz się na takie multimedialne nowinki i gotów jesteś wydać kilkaset nowych złotych na nowy sprzęt, to proponuję przyjrzeć się CAPTURE TV M200.

Zestaw obejmuje kartę tunera telewizyjnego, specjalny kabel łączący monitor z kartą grafiki i kartą tunera, dyskietkę ze sterownikami i programem obsługi tunera telewizyjnego (instalowanym z systemu WINDOWS 3.xx lub WINDOWS '95), pilot z czujnikiem oraz moduł teletekstu. Ostatni z elementów samodzielnie instalujemy na płytce CAPTURE TV M200 (nie jest to operacja zbyt skomplikowana). Czujnik podłączamy bezpośrednio do karty tunera przez gniazdko znajdujące się w tylnej części karty. Dodatkowy moduł do odtwarzania MPEG'ów (nie wchodzi on w standardowy skład pakietu, ale można go dokupić) pozwala na odtwarzanie ruchomych sekwencji zapisanych w odpowiednim formacie. Karta tunera podłączana jest za pomocą specjalnego potrójnego kabelka w taki sposób, że pośredniczy ona pomiędzy monitorem a kartą grafiki. Następnie kablem antenowym łączymy tuner z gniazdem antenowym telewizora lub instalacji zbiorczej. Nasz nowy nabytek możemy połączyć z urządzeniem odtwarzającym zapis wideo (kamkoder, kamera z zapisem cyfrowym, odtwarzacz wideo, odtwarzacz kompaktowych płyt wideo). Mamy tu także możliwość dołączenia sprzętu o standardzie S-Video (za pomocą specjalnej złączki). Aby było już zupełnie ciekawie, to dołączamy sobie jeszcze głośniki lub słuchawki (bezpośrednio do karty tunera bądź pośrednio - przez kartę muzyczną). Jeśli już uporamy się ze wszystkimi kabelkami, to możemy przystąpić do instalacji oprogramowania. W WINDOWS-ach uruchamiamy program instalacyjny (install.exe). Po drodze musimy odpowiedzieć na pytanie o model karty (odczytujemy z instrukcji) oraz wybrać jedno z trzech przerwań: IRQ10, IRQ11 i IRQ12 (aby nie wprowadzać niepotrzebnego zamętu, radzę wcześniej sprawdzić, które przerwania na naszym komputerze są wolne). Jeśli na dysku twardym było więcej niż 1.2 Mb wolnego miejsca - tyle wymaga program instalacyjny - to instalacja zakończy się pomyślnie. Nasz zmodyfikowany autoexec.bat - ma teraz nowe linie:

```
rem settings for CaptureTV
SET   CTVINI=C:\WINDOWS\MVP131.INI
SET   TVDAT=C:\CAPTV\CHANNEL.DAT
PATH C:\CAPTV\; %PATH%
C:\CAPTV\M200.EXE
```

W "okienkach" pojawia się nowa grupa - "Capture TV Utilities", a w niej aplikacja CaptureTV i Hardware Setup. Przy pomocy tego drugiego możemy jedynie ustawić adres portu I/O (do wyboru są adresy: B18, B28, B38, B48) oraz zmienić przerwanie (jak wyżej) - zarówno dla TV Capture, jak i dla przeglądarki MPEG'ów. Podobnie jak z przerwaniami, adresy portów nie powinny się pokrywać z adresami portów innych urządzeń podpiętych do naszego komputera. Pierwsza aplikacja pozwala zrobić wszystko, na co tylko karta M200 pozwala. Jej menu zawiera cztery główne opcje: IMAGE, EFFECTS, VIEW, SETUP. Jeśli chcemy cokolwiek zobaczyć, powinniśmy najpierw rozwinąć opcję SETUP z menu głównego i ustawić w niej parę rzeczy takich jak:Video Setting - ustalenie źródła obrazów wejściowych. Mamy trzy możliwości: TV (ustawiamy, gdy obraz ściągamy z anteny telewizyjnej), VIDEO (gdy korzystamy z konwencjonalnego sprzętu wideo), S-VIDEO (jeśli nasz sprzęt wideo działa w formacie S-VIDEO). Następnie ustalamy system wizyjny - PAL, NTSC itd. - jeśli nie jesteśmy pewni, jakiego systemu używamy, to możemy ustawić Auto-Detect. Ostatnim ustawieniem w tej podopcji są tryby wideo (Video mode) - wybieramy jeden z trzech możliwych: z przeplotem (Interlace), bez przeplotu (Non - interlace) i Video Games. Tutaj wybór zależy od monitora, jaki posiadamy. Jeśli korzystamy z jakiegoś źródła dźwięków, to dobrze jest poczynić ustawienia w podopcji Audio Setting Input Alignement i Display Alignement są opcjami, za pomocą których przesuwamy obraz wejściowy w pionie i w poziomie, tak żeby jak najlepiej wypełniał on ramkę wyświetlania. Teraz już przechodzimy do wyszukiwania programów telewizyjnych (lub pasma wideo). Dokonujemy tego za pomocą klawisza AutoScan w opcji TV Setting .Program automatycznie przeszukuje zakres, który jest podzielony na 69 kanałów, i zapamiętuje ustawienia. Poza funkcją telewizyjną naszej karty istnieje jeszcze jedna bardzo ważna jej cecha: "łapanie" obrazów. Oznacza to, że wybraną klatkę z oglądanego filmu, "zamrożoną" za pomocą Freeze z opcji IMAGE bądź funkcją Caption setting z SETUP, możemy zachować jako plik w jednym z dziesięciu formatów podanych w instrukcji. Tak zapisane obrazy możemy później edytować za pomocą innych programów służących do obróbki lub bezpośrednio wydrukować funkcją Print z opcji IMAGE. W EFFECTS mamy możliwość zmiany zbliżenia oglądanego obrazu oraz jego nasycenia barwami, VIEW umożliwia nam natomiast zmiany sposobu jego wyświetlania. Podsumowując CAPTURE TV M200, muszę przyznać, że jakość obrazu programów telewizyjnych jest tu dosyć wysoka, a sama możliwość oglądania na przykład "Teleexpresu" na ekranie monitora komputerowego to coś ekscytującego. Atrakcyjne jest także sterowanie niektórymi funkcjami karty za pomocą pilota. Jeśli chodzi o minusiki, należy do nich układ podwójnej fonii zwisający z karty na nieekranowanych drucikach oraz niezbyt przyjazny interfejs użytkownika - dobre ustawienie oglądanego obrazu zajmuje sporo czasu, zakresy kanałów nie pokrywają się dobrze z zakresami programów i nie jest możliwe ich dokładne dostrojenie. Wydaje mi się, że software dla tej karty powinien mieć więcej możliwości, a sama karta powinna być bardziej odporna na zakłócenia, o które w komputerze i jego otoczeniu nietrudno.



JAREK RUDKOWSKI

Wymagania sprzętowe : minimum 386DX/33 MHz, 4 Mb RAM, VGA/SVGA, Microsoft Windows 3.1

Sprzęt dostarczyła firma:

GEN COMPUTER
(071) 723875

SHAREWARE

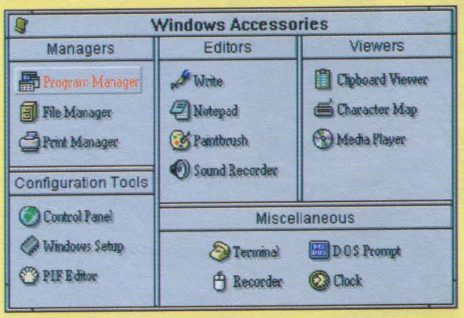
W tej rubryce zamierzamy prezentować najciekawsze naszym zdaniem oferty z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane ich bliższym poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, poświęconego w całości tego typu oprogramowaniu. Znajdziecie tam Państwo znacznie obszerniejsze omówienie produktów omówionych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką w nawiasach podajemy numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.

Xatax Klasyka wśród gier zręcznościowych. Jako pilot kosmicznego myśliwca stanąłeś przed odpowiedzialnym i krańcowo niebezpiecznym zadaniem penetracji bazy militarnej należącej do wrogo nastawionej cywilizacji pozaziemskiej. Na obszarze bazy przyjdzie Ci się spotkać z licznymi przedstawicielami owej rasy, którzy za pomocą rozmaitych typów broni będą nastawać na Twoje drogocenne życie. Jakie ryzyko wiąże się z tego typu spotkaniem nie muszę mówić. Idea gry nie jest nowa i przypomina sławnego R-TYPE. Mimo wszystko trzy etapy morderczej strzelaniny, dostarczają mocnych wrażeń. Gra obsługuje wszystkie popularne karty dźwiękowe.

Autor: Pixel Painters Corporation
(PC Shareware 2/95) Opłata: 17 $

DOS Navigator Coraz większą popularność zdobywa nowa nakładka na DOS podobna do Norton Commandera, lecz posiadająca mnóstwo ulepszeń w stosunku do pierwowzoru. Do największych zalet DN należy niewiarygodnie niska zajętość pamięci podstawowej (tylko 1kB), małe rozmiary i doskonała współpraca z różnej maści programami kompresującymi, przeglądarkami bitmap, narzędziami do odsłuchu muzyki (zawiera wbudowany moduł obsługujący CD) itd. Ponadto program oferuje bogate możliwości konfigurowania wyglądu okien roboczych, wygaszaczy ekranu (w pakiecie znajduje się zestaw efektownych screen saverów), sterowania, funkcji specjalnych i wielu innych czynników.

Autor: RIT Research Labs
(PC Shareware 5/96) Opłata: 35$

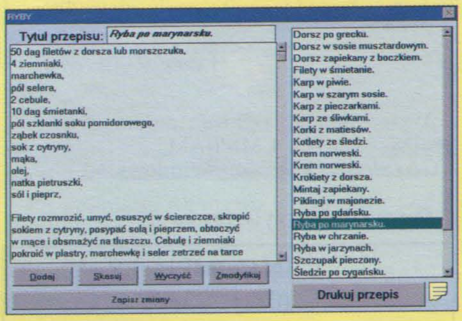


Wayfarer Przez lata niedoścignionym wzorem systemu operacyjnego komputerów osobistych był Mac OS zaprojektowany dla Macintoshy. Pojawienie się Windows 95 nieco zmniejszyło przepaść dzielącą te platformy, lecz użytkownicy tradycyjnych "okienek" nadal skazani są na współpracę z nie najlepszym Menedżerem Programów. Aby zmienić ten stan rzeczy sięgnąć należy po Wayfarera. Nagrodą za podjęcie tej decyzji, będzie możliwość korzystania z przejrzystego i wygodnego w obsłudze interfejsu graficznego wzorowanego na systemie Macintosha. Wreszcie można zapomnieć o podwójnych kliknięciach!

Autor: Iain Clifford
(PC Shareware 5/96) Opłata: freeware

MOD4Win Większość dźwięków wykorzystywanych w systemie Windows zapisanych jest w postaci sampli w pamięciożernym formacie WAV. Tym czasem na komputerach Amiga od dawna wykorzystuje się bardzo oszczędny i efektywny format muzyczny MOD (w Internecie dostępe są tysiące różnorodnych plików MOD). Niestety sytemowe odtwarzacze Windows nie rozpoznają tego formatu i aby posłuchać ulubionego modułu musimy wyposażyć się w dodatkowe narzędzie. Chyba najlepszym z dostępnych na rynku shareware jest MOD4Win zamieniający nasze komputer w prawdziwą wieżę hi-fi. Bogactwo opcji i łatwość obsługi - oto idee przyświecająca jego twórcom.

Autor: Jens Puchert
(PC Shareware 6/95) Opłata: 15 $

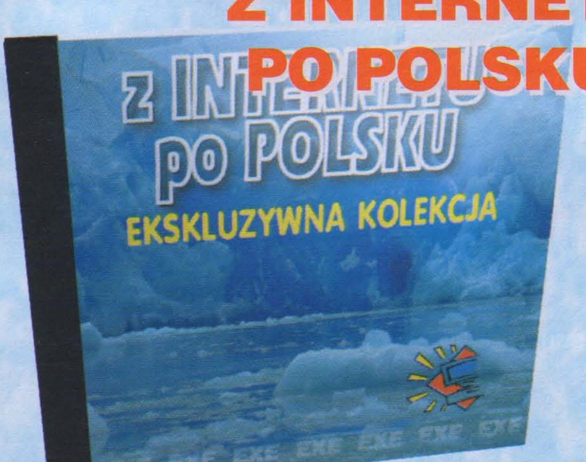


Kucharz Przy pomocy komputera można nasycić zmysły. Wspaniałe obrazki zapisane cyfrowo cieszą nasze oczy zaś digitalizowane dźwięki pieszczą uszy. Mogłoby się wydawać, że smak nie podlega komputeryzacji, a jednak... . Program o wdzięcznej nazwie Kucharz przeznaczony jest dla smakoszy i pomaga w poszukiwaniach nowych rozkoszy podniebienia. W obszernej bazie danych zapisano setki przepisów z różnych stron świata podzielonych na grupy tematyczne takie jak desery, mięsa, sosy itp. Oprócz treści przepisów (w języku polskim) znajdziemy także moduł dietetyczny zapewniający kontrolę ilości spożywanych kalorii oraz notatnik przeznaczony do zapisywania pojawiających się w trakcie pracy z programem uwag i pomysłów.

Autor: Grzegorz Walczak
(PC Shareware 5/96) Opłata: 12 zł

Prawdziwa bomba dla prenumeratorów

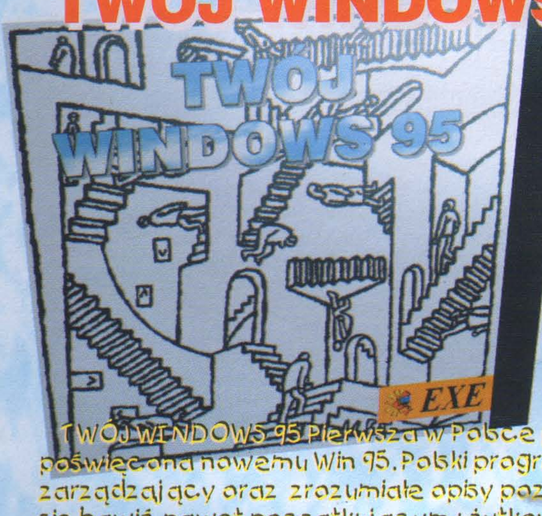
Z INTERNETU PO POLSKU



1

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

TWÓJ WINDOWS '95



2

TWÓJ WINDOWS 95 Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ....../...... (numer/rok)

sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ....../....... (numer/rok)

trzy numery 28,50zł

sześć numerów 57,00zł

dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ....../...... (numer/rok)

sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ....../....... (numer/rok)

trzy numery 28,50zł

sześć numerów 57,00zł

dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika PC SHAREWARE

od numeru ....../...... (numer/rok)

sześć numerów 33,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION

od numeru ....../....... (numer/rok)

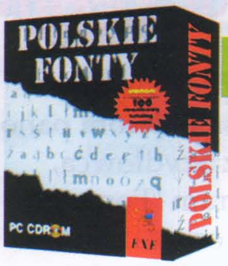
trzy numery 28,50zł

sześć numerów 57,00zł

dwanaście numerów 114,00zł*

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

To stanie się regułą!!! Ponownie, jak w tym miesiącu, w każdym numerze wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów - CD Action i PC Shareware będziemy losowali specjalne prezenty od redakcji: same atrakcje, same nowości - programy, o których przeczytasz na naszych łamach.



"POLSKIE FONTY"

"HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ I KAMPANIA WRZEŚNIOWA"

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr .... groszy jak wyżej

słownie złotych ....

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel .... pobrano opłatę

podpis przyjmującego .... zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr .... groszy jak wyżej

słownie złotych ....

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel .... pobrano opłatę

podpis przyjmującego .... zł ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr .... groszy jak wyżej

słownie złotych ....

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel .... pobrano opłatę

podpis przyjmującego .... zł ....

W tym miejscu co miesiąc będą pojawiały się nazwiska *Prenumeratorów* naszych pism: PC SHAREWARE, CD-ACTION

którzy otrzymają od nas prezenty.
Tym razem szczęście dopisało dwóm panom:
Jerzemu Wiernickiemu z Szydłowca,
który otrzymuje program "Fonty '95"
oraz
Andrzejowi Jędrzejczakowi z Łodzi,
któremu przypadła "Historia Europy..."
Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

ZaDOOMka

(czyli nie tylko o Doomie)

Każda nawet najwspanialsza gra ma przynajmniej jedną, ale za to bardzo paskudną, wadę - kiedyś się kończy. Wprawdzie daje to chwilową satysfakcję graczom ("ha ha! nareszcie to ukończyłem!"), ale jednocześnie pozostawia uczucie niedosytu ("czy to już rzeczywiście koniec?"). W tym momencie można tylko czekać na kontynuację gry... albo też "wziąć sprawy w swoje ręce" i "dorobić sobie dodatkowe levele".

W dzieisjszym tekście omówię (nader skrótowo) kilka rozmaitych edytorów do rozmaitych gier (nie da się ukryć - głównie z gatunku "ręka, noga mózg na ścianie"). Przy czym lojalnie ostrzegam, że nie będzie to przewodnik po nich a tylko garść luźnych wrażeń i opinii (przyznam bez bicia, że choć Dooma i inne tego typu gry lubię, to zdecydowanie nie jestem ich fanatykiem). Konkretniejsze opisy tego wszystkiego z zapewne z przyjemnością sporządzi jeden z naszych redakcyjnych 'doomaniaków'.

Zacznę od najlepszego (moim zdaniem) z edytorów, które ostatnio wpadły mi w ręce. Chodzi tu o **Deep-a**. Jest to "kombajn" lepszy od Wash&Go, tzn. za jego pomocą możemy edytować levele do TRZECH różnych gier: Doom, Hexen, Heretic ("trzy w jednym"). Dużo można by mówić o możliwościach tego programu, więc powiem krótko - są OGROMNE (wcale nie ustępują od tych, którymi dysponuje opisywany w poprzednim numerze EdMap, zdaje mi się nawet, że momentami Deep jest chyba lepszy). Jeśli miałbym tu coś do zarzucenia autorom programu, to jedynie tyle, że stworzyli oni dzieło, które przede wszystkim cechuje się skomplikowaną obsługą. Wynika to jednak z dużej złożoności programu, więc..coś za coś. Ogólne wrażenie? - Bomba!

Autor: SBS (Sensor Based Systmes) Środowisko: DOS Konfig: 486, VGA, 8Mb Rejestracja: 8$

DEVIL 1.01a - edytor do DESCENT'a.
Krótko i zwięźle - mniejsze możliwości edycji obiektów niż w Deep, ale za to przyjazna obsługa (na okienkach). No i jest to freeware (czyli, jakby ktoś nie wiedział, nie trzeba nic płacić).Ogólnie - warty polecenia.

Autor: Boris Postler Środoweisko: DOS Konfig: 486 Rejestracja: brak

RottEd v1.1 - edytor do Rise of the Triad
Tu powiedziałbym, że jest to średnia średniość. Edytor taki sam jak wiele innych, niczym nie zachwyca, ale i nie posiada jakiś ewidentnych wad. Cóż, jak ktoś lubi tę grę, to RottEd jest niewątpliwie cennym nabytkiem.

Autor: Wayne Sikes Środowisko: DOS Konfig:486 Rejestracja: brak

Teraz nieco zmiana klimatu - przestaniemy edytować levele, a zajmiemy się nieco oszukiwaniem gier za pomocą rozmaitych "patchów", ktore znacznie umilają życie i upraszczają grę. Jeśli więc "pogrywasz" w MechWarrior i masz pewne kłopoty z przeciwnikami, to radzę użyć programu o nazwie: **MECH EDIT v1.0** Za jego pomocą będziesz mógł tak "napakować" swego mecha, podkręcając mu wszystkie możliwe parametry, że... co tu mówić - skończy się gra, a zacznie masakra! Autor sugeruje tylko, by jego program stosować DOPIERO PO uczciwym ukończeniu oryginalnej gry.

Autor: CLockwork Środowisko: DOS Konfig: 486 Rejestracja: brak

Podobnym programem jest **XCOM II** (hurrah!). Za jego pomocą możemy zrobić z tej gry dosłownie strzelnicę (do UFoków), ponieważ możemy wyedytować ("na save'ach" gry) rzeczy następujące: - parametry żołnierzy - ilość gotówki - inwentarz bazy (broń, budynki itp.) - wskrzeszenie (!!!) zabitego żołnierza. Wprawdzie po takich poprawkach gra traci (moim zdaniem) całą swoją magię... ale co tam! Grunt żeby zabawa była przednia!

Autor: Steve Osborn Środowisko: DOS Konfig: 386 Rejestracja: brak

PETER PAN

Mam pomysł na grę !!!

Tytułem wstępu: pracuję w firmie produkującej gry komputerowe. Pewnego razu moja firma umieściła w wielu krajowych gazetach ogłoszenie o "poszukiwaniu pomysłu na grę, scenariusz gry" itp. Na pewno niejeden czytelnik niniejszego tytułu zetknął się z tym oryginalnym anonsem. Może ktoś z Was zareagował na niego? Do naszego biura jako odpowiedzi dotarło ładnych kilanaście kilogramów (!) listów, wśród których znalazło się trochę wartościowych propozycji. W tym miejscu chciałbym jednak zająć się się tą drugą częścią wspomnianej korespondencji - pomysłami i ideami, powiedzmy, nie do końca dopracowanymi lub mało (jeśli w ogóle) przemyślanymi. Przytoczę parę interesujących pod rożnymi względami, tylko nie pod względem naszych oczekiwań, cytatów z nadesłanych prac.

Powiem jeszcze tylko tyle, że wszystkie zamieszczone poniżej fragmenty tekstów są w 100% oryginalne - jeśli ktoś by nie dowierzał, to nasze archiwum dysponuje pierwowzorami - można spokojnie sprawdzić. Ortografię, interpunkcję, stylistykę itp.(czyli całą formę) pozostawiam bez najmniejszych zmian. Skróty dokonane przeze mnie wyrożnione są w sposób standardowy, czy przez wielokropek ujęty w nawiasy. Nawiasów, tym razem "kwadratowych" pozwoliłem sobie użyć dodaktowo wówczas, gdy podczas czytania nie wytrzymywałem nerwowo i dopisywałem swoje komentarze.

•••

"Gra edukacyjno - zabijacko - napadalsko - strzelacka for PC".

Jest to normalny program edukacyjny uczący np: polaka, fizy, matmy lub anglika. Gdy czujesz się na siłach, zdajesz egzamin. Gdy zdajesz egzamin (to musi być bardzooo trudneee), to ładny obrazek i np. Strip Poker lub jakaś fajna platformówka.

Lecz gdy na klasówce pojawi się "pała" to. piły w dłoń. Pokazujesz swoje prawdziwe oblicze: wyjmujesz z plecaka M-16 i jakie tam jeszcze masz inne giwery i zaczyna się polowanie na nauczycieli a'la Doom (w ostateczności może być a'la Wolfenstein lub a'la ma kota)".

•••

Inny osobnik wymyślił grę "o troskliwej niani". Oto fragment:

"3-cia plansza - niania Józia uzbrojona w UZI chodzi po domu i zabija przestępców".

Ten człowiek wymyślił jeszcze coś znacznie lepszego. Ale przedstawię to dopiero na końcu, na deser, bo jest to chyba najsmaczniejszy kąsek.

•••

Inny pomysł innego autora:

"Zaczynałoby się od pięknego i dobrze dopracowanego dema. Później wybrany przez nas bohater chodził by po dużym mieście zarabiając pieniądze na broń i odpowiedni STRUJ. [podkreślenie moje - Lifter]. Po założeniu stroju który kupiliśmy od czarownika. Następuje niesamowita przemiana nasz bohater zamienia się w robota który przenosi się w przyszłość w świat robotow i ANDROJIDÓW [j/w]."

I to jest CAŁY pomysł. Ciekawe, co robił ten facet wśród tych ... androjidów?

•••

Inny ciekawy pomysł (i to całkiem serio):

"Była by to gra strategiczna polegająca na prowadzeniu domu publicznego".

•••

Teraz pozwolę sobie zacytować obszerne fragmenty scenariusza gry pt. "Mariusz w roku 2019".

"Mariusz zostaje przeniesiony w czasie z roku 2050 przez doktora "wariata". Akcja gry rozpoczyna się w roku 2019. Nie ma karty rozpoznawczej ani dokumentów, ściga go gwiezdna policja. Zdobywa broń laserową. Wyznaczono za niego nagrode w wysokości 2.000.000 $. Spod komendy policji ukradł samochód, który wyposarzony [hmmm...] w działo i 2 rakiety. Musi obronić Prezydenta korporacji Secret Servis. Szef policji w Los Angeles chce zabić Prezydenta. (...) Jeśli Mariusz nie obroni prezydenta to GAME OVER.

Mariusz ma włosy koloru czarnego, są długie. Spodnie i kurtka skórzana. Nikt mu nie pomaga, wszyscy chcą go złapać, bo nagroda jest wysoka. Jego przeciwnikami są:

- Roboty policyjne T-1000 na motorach odrzutowych i poduszkowcach.

- żywi policjanci

- większość ludności miasta.

Wyposarzenie:

- Robot T-1000 samowystarczalny: karabin i pistolet laserowy, chełm.

- Policjant: pistolet laserowy, chełm, motor lub samochód odrzutowy.

- Ludność: pistolety obezwładnia- jące.

Opis:

- T-1000 - krutkie włosy, obudowa ciała metalowa. Srebrna kurtka i spodnie.

- Policjant - mundur z wełny kamizelka kuloodporna chełm z czarną szybką wąsy średnie.

- Ludność - kurtki, dresy, głównie z jeansy i skóry.

Robota T-1000 możesz zabić jedynie strzelając w głowę. Jeśli strzelisz policjantowi w brzuch - przerzyje, więc strzelaj w głowę. Ludność można zabić strzelając w co popadnie."

(...) I oto zakończenie tego scenariusza:

"Jeśli ty nie zauwarzysz go pierwszy to jesteś trup. Jeśli go zastrzelisz TO WYGRAŁEŚ."

•••

Czy pamiętacie jeszcze nianię Józię z bronią typu UZI? Jeśli tak, to zapraszam do przeczytania innego pomysłu tego samego autora. Tym razem mamy do czynienia z pomysłem niesmacznym, wręcz - idiotycznym. Tytuł - "TORTURY".

"Gra jest oryginalna - chodzi bowiem o torturowanie jeńców [sic!!!]. Na początku kierujemy członkiem gestapo posiadającym pałkę i strzykawkę z napojem usypiającym. Za nami posuwa się ciężarówka. Napotkanych ludzi trzeba walnąć pałką, dać zastrzyk i wrzucić do ciężarowki. W ciężarowce mieści się 10 ludzi.

Im szybciej i bez draśnięcia zapakujesz ludzi do ciężarowki tym więcej dostaniesz siana. Za pieniądze możesz kupić odpowiednie materiały do tortur: maszynę do prania mózgu, maszynę prawdomówności i inne. Możesz też wynająć typków do oblewania jeńców wodą i bicia pałkami.

Więzień musi powiedzieć przynajmniej 5 linijek. Torturować go możesz tak by go nie zabić lub by nie stracił przytomności.

Łapanie i torturowanie jeńców to punkty prestiżu w gestapo. Za 5 punktów awansujemy wyżej. Po kilku awansach zostajemy szefem gestapo. I wtedy, niezależnie od nas, w formie komiksowych screenów, wpadają rosyjscy żołnierze i zabijają wszystkich {!!!!!}.

Na koniec widać rękę z kartą identyfikacyjną ze zdjęciem twojego wybranego gestapowca. Na dole podane są ofiary. Ręka z kartą obniża się i jawi się Twoje ciało z kilkoma ranami."

Jak potraktować podobny pomysł? Wiadomo, ile okrucieństwa zawierają w sobie rzeczywiście realizowane projety gier komputerowych. Pomysł naszego autora to radykalizacja tego wszystkiego, co widzimy w "doomach", "alone in the darke-ach", "ripper-ach" itp. Oczywiście to wszystko, co wymyślił nasz bohatera pozbawione jest smaku i przekracza pewne granice. Ale właśnie takie pomysły gier komputerowych rodzą się w głowach różnych osobników.

Ciąg dalszy wkrótce!

LIFTER

PC SHAREWARE
to pierwszy w Polsce miesięcznik
poświęcony programom shareware
i public domain
Szukajcie nas w kioskach
Magazyn można także
zamówić telefonicznie
tel. (0 71) 34 37 071 wew. 338
tel. /fax (0 71) 34 120 83
Już wkrótce PC SHAREWARE także w wersji z CD